Guida utente

Adobe© Photoshop© versione 5.0 Limited Edition

Adobe Photoshop Limited Edition per Macintosh e Windows

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA

Adobe Systems Europe Limited, Adobe House, Edimburgo EH11 4DU, Scozia, UK

Adobe Systems Co., Ltd., Yebisu Garden Place Tower, 4-20-3 Ebisu, Shibuya-ku, Tokyo 150, Giappone

Adobe Systems Pty. Ltd., P.O. Box 672, 18-20 Orion Road, Lane Cove, New South Wales 2066, Australia

Stampato in Gran Bretagna

Sommario

Regolare colore e toni

Capitolo 4

Selezionare

Capitolo 5

Modificare

Capitolo 6

Usare i filtri

Capitolo 9

Salvare ed esportare le immagini

Capitolo 10

Stampare

Capitolo 11

Migliorare le prestazioni

Appendice A

Soluzione dei problemi

Appendice B

Introduzione

Benvenuti in Adobe® Photoshop® 5.0 Limited Edition, lo straordinario software che permette il ritocco fotografico, la modifica di immagini e operazioni di disegno. Sia che siate utenti principianti o esperti nella modifica di immagini, Adobe Photoshop offre gli strumenti necessari per ottenere risultati di qualità professionale.

Scoprirete che Adobe Photoshop LE è un potente strumento per la produzione grafica, sia che siate un art director con necessità di unire e modificare le immagini a colori, un fotografo che voglia ritoccare delle bozze o un grafico che stia creando disegni, collage o fotomontaggi originali o compositi. Il software è utile anche agli animatori video per colorare le immagini e produrre velocemente materiale audiovisivo ed agli artisti per creare nuovi disegni usando le ultime novità in fatto di media e strumenti.

Questo programma offre un gruppo limitato di funzioni rispetto alla versione completa di Adobe Photoshop 5.0 che comprende le seguenti funzioni, molto più potenti:

- Canali
- Effetti livelli e funzioni livello avanzate
- Palette Azione per l'automazione di operazioni
- Funzioni di selezione del colore, di modifica CMYK, di tinte piatte e di gestione del colore
- Tracciati
- Metodi di colore addizionali
- Guide e griglie
- Filtri addizionali
- Funzioni di selezione avanzate
- Funzioni di modifica avanzate, compresi i livelli di annulla, la memorizzazione e l'elencazione delle modifiche recenti apportate a un'immagine e le trasformazioni 3-D
- Livelli di testo con testo nuovamente modificabile
- Wizard (Windows) e assistenti (Macintosh) che semplificano le operazioni a più passaggi quali l'esportazione di immagini trasparenti, il ridimensionamento di immagini e la creazione di fogli di contatto
- Supporto esteso per lo spazio disco memoria virtuale
- Supporto per l'importazione di file PDF
- Stampa su stampanti PostScript Level 3

Informazioni sul manuale

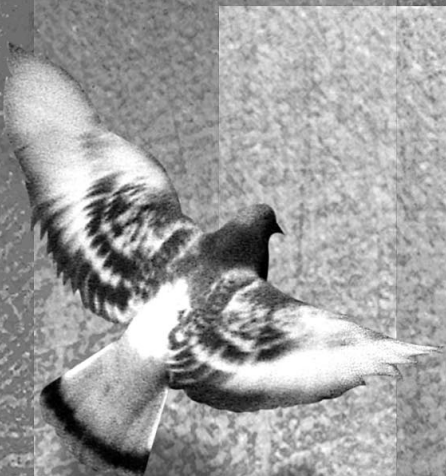
La *Guida utente* di Adobe Photoshop LE fornisce informazioni dettagliate su strumenti e comandi di Adobe Photoshop LE. Deve essere usata come strumento di riferimento durante l'uso quotidiano di Adobe Photoshop. Questo manuale fornisce istruzioni per l'uso di Adobe Photoshop sia in Macintosh che Windows. Eventuali differenze tra le procedure ed i comandi di queste due piattaforme sono segnalate nel testo.

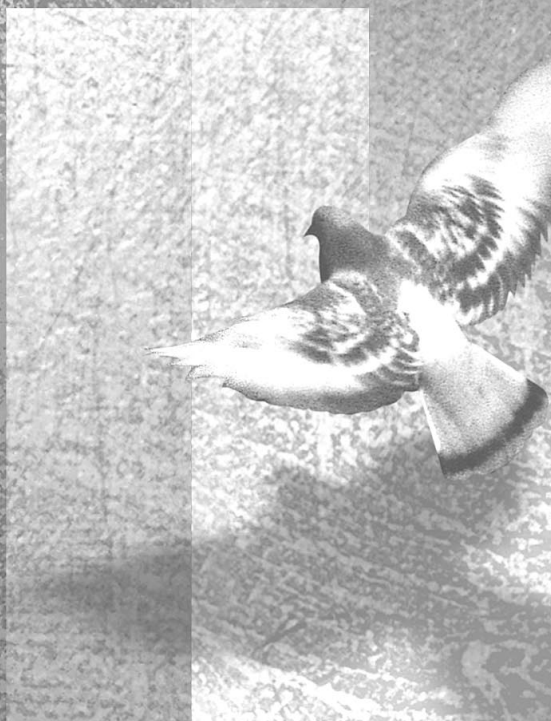
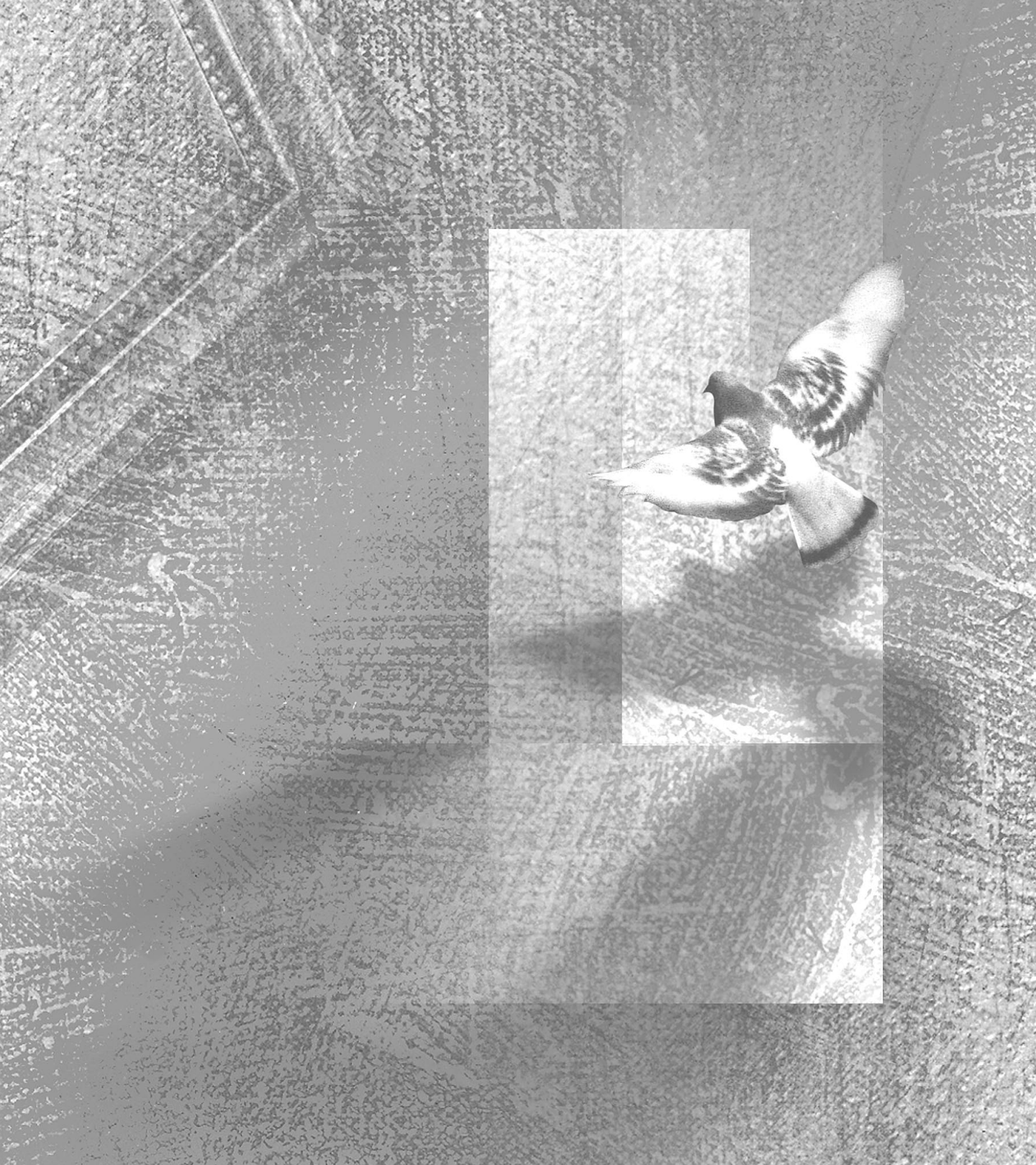
Prima di usare questo manuale, dovete installare il programma seguendo le istruzioni di installazione fornite nel file Leggimi situato nel CD dell'applicazione.

Questo manuale parte dal presupposto che l'utente abbia familiarità con il sistema operativo e le relative convenzioni, cioè l'uso del mouse e dei menu e comandi standard, nonché le operazioni di apertura, salvataggio e chiusura dei file. Per informazioni sull'uso di queste tecniche, fate riferimento alla documentazione relativa ai sistemi Macintosh o Windows.

Apprendere Adobe Photoshop LE

Adobe Photoshop LE contiene la seguente documentazione stampata e online. Per informazioni sulla risoluzione dei problemi e il supporto tecnico, fate riferimento all'Appendice B, "Soluzione dei problemi".

Leggimi per l'installazione di Adobe Photoshop LE contiene i requisiti del sistema, le istruzioni di installazione e le informazioni per la registrazione.

La Guida di introduzione di Adobe Photoshop LE contiene informazioni complete sull'uso di tutti i comandi e le funzioni di Adobe Photoshop.

L'Aiuto di Adobe Photoshop LE è una guida online interattiva che contiene tutte le informazioni sulle funzioni di Adobe Photoshop. L'Aiuto comprende inoltre una descrizione delle scorciatoie di Photoshop LE. Per accedere all'Aiuto da Photoshop, scegliere Sommario dal menu Guida (Macintosh) oppure Aiuto > Sommario (Windows) o premere F1.

Servizi online di Adobe Per ulteriori informazioni sui prodotti e servizi di Adobe, potete accedere al supporto clienti sul sito Web di Adobe su World Wide Web.

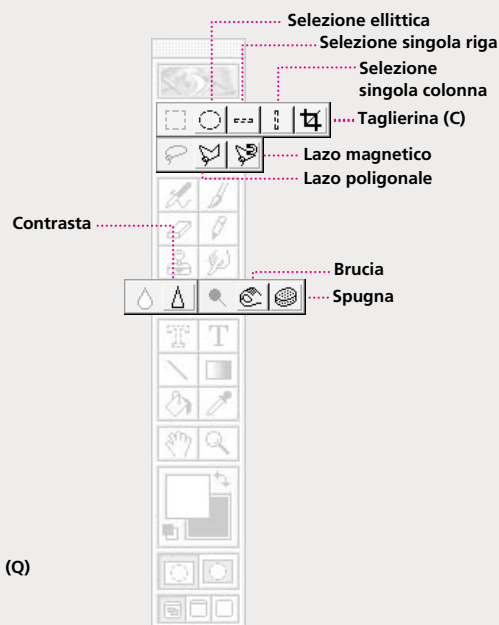
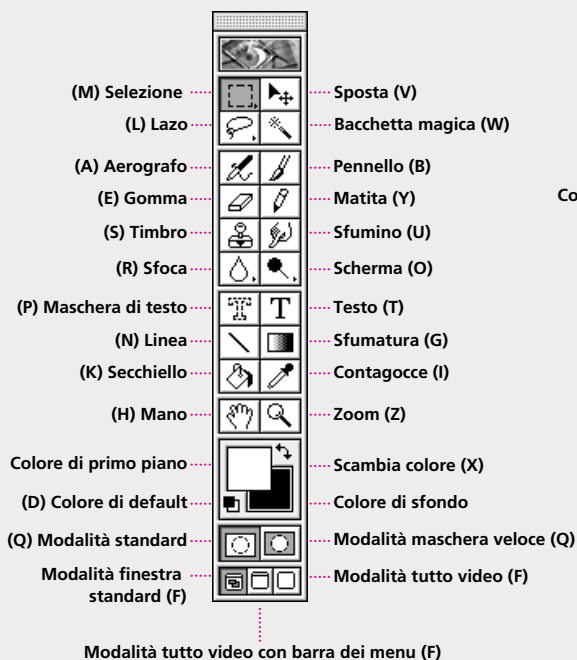
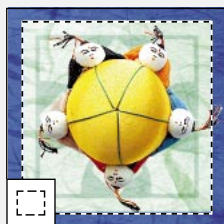
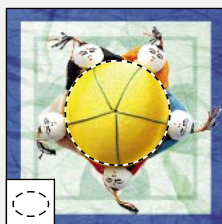
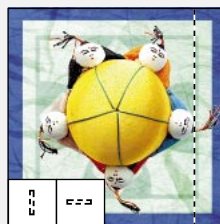
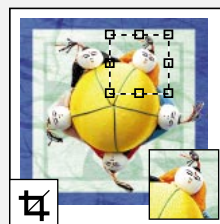
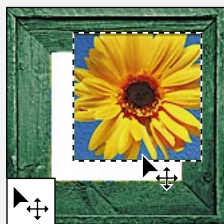
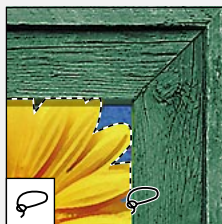
Per aprire la pagina home di Adobe, usate l'indirizzo URL http://www.adobe.com nel browser per Web. Per aprire la pagina home direttamente da Photoshop LE, scegliete File > Adobe Online o fate clic sull'icona situata nella parte alta della barra degli strumenti.

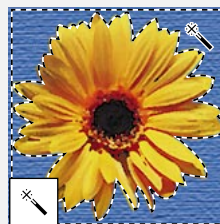
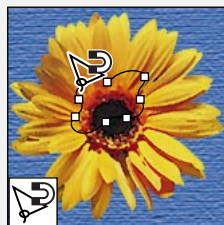
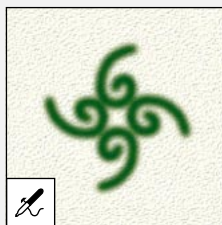
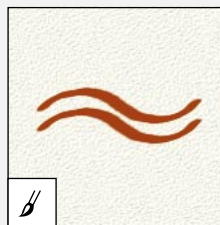
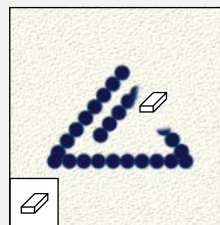
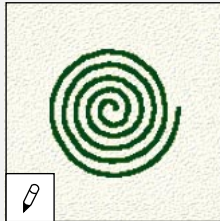
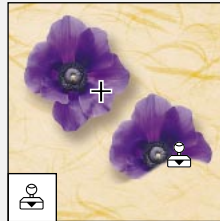
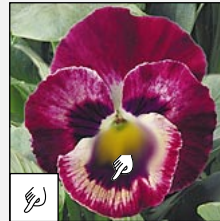
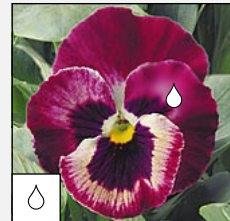
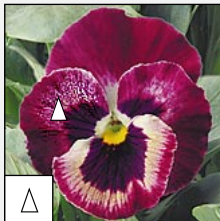
Per ulteriori informazioni sulle risorse di supporto tecnico Adobe, consultate la documentazione fornita con questo prodotto.

1

Capitolo 1: L'area di lavoro

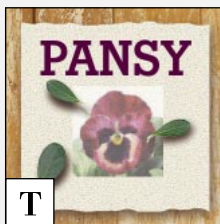
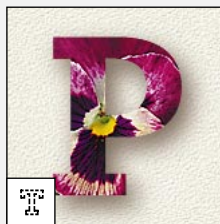
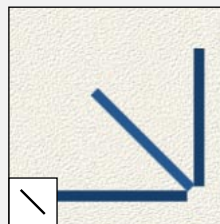
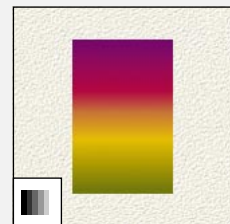
L'area di lavoro di Adobe Photoshop Limited Edition include i menu dei comandi nella parte superiore dello schermo, la finestra contenente l'immagine in corso di modifica e una grande quantità di strumenti e palette che permettono di modificare le immagini ed aggiungere elementi quali riempimenti e livelli. Potete anche aggiungere comandi e filtri ai menu installando dei *moduli plug-in*, software creati per aumentare la funzionalità di Adobe Photoshop.

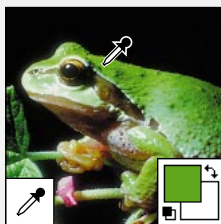
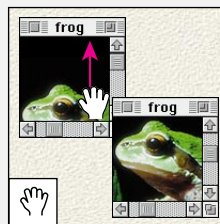
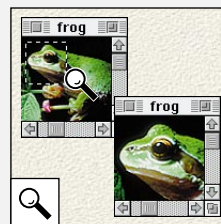
SELEZIONARE GLI STRUMENTI Per selezionare uno strumento dalla finestra degli strumenti, fate clic sullo strumento o premete il tasto di scelta rapida riportato fra parentesi nella descrizione seguente. Per selezionare gli strumenti nascosti, trascinate o fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) o premendo Maiusc + il tasto di scelta rapida dello strumento.

DESCRIZIONE DELLA FINESTRA DEGLI STRUMENTI

Lo **strumento selezione rettangolare** effettua selezioni rettangolari.

Lo **strumento selezione ellittica** effettua selezioni ellittiche.

Gli **strumenti selezione singola riga** e **selezione singola colonna** effettuano selezioni di 1 pixel di larghezza.

Lo **strumento taglierina ritaglia** le immagini.

Lo **strumento sposta** serve per spostare le selezioni, i livelli e le guide.

Lo **strumento lazo** serve per effettuare selezioni a mano libera.

Lo **strumento lazo poligonale** serve per effettuare selezioni a mano libera e con i contorni dritti.

Lo **strumento bacchetta magica** seleziona aree di colore simile.

Lo strumento lazo magnetico traccia bordi di selezione seguendo i bordi di oggetti presenti nell'immagine.

Lo **strumento aerografo** colora le immagini con linee dai contorni sfumati.

Lo **strumento pennello** colora l'immagine con linee con la forma di un'immagine.

Lo **strumento gomma** cancella i pixel e ripristina le aree di un'immagine registrata.

Lo **strumento matita** crea linee a mano libera sull'immagine.

Lo **strumento timbro** crea una copia dell'immagine.

Lo **strumento sfumino** diffonde i colori su un'area dell'immagine.

Lo **strumento sfoca** permette di sfocare i contorni di un'immagine.

Lo **strumento contrasta** serve per contrastare i bordi di un'immagine.

Lo **strumento scherma** permette di schiarire le aree di un'immagine.

Lo **strumento brucia** permette di scurire le aree di un'immagine.

Lo **strumento spugna** modifica la saturazione dei colori di un'area.

Lo **strumento testo** permette di inserire testo in una immagine.

Lo **strumento maschera testo** crea contorni di selezione a forma di testo.

Lo **strumento linea** disegna linee rette.

Lo **strumento sfumatura** riempie un'area con una transizione graduale tra uno o più colori.

Lo **strumento secchiello** riempie aree di colore simile con il colore di primo piano.

Lo **strumento contagocce** permette di campionare un colore da un'immagine.

Lo **strumento mano** permette di spostare un'immagine all'interno della sua finestra.

Lo **strumento zoom** permette di ridurre e ingrandire la vista di un'immagine.

Usare la finestra degli strumenti

Gli strumenti nella finestra degli strumenti permettono di selezionare, colorare, modificare e visualizzare le immagini. La finestra degli strumenti contiene comandi per la selezione dei colori di primo piano e di sfondo, per la creazione di maschere veloci e per la modifica della modalità di visualizzazione. Le impostazioni nelle palette Pennelli e Opzioni interessano gli effetti di colorazione o modifica della maggior parte degli strumenti.

Per informazioni sui comandi di colore di primo piano e di sfondo, consultate “Scegliere i colori di primo piano e di sfondo” a pagina 125. Per informazioni sul controllo della modalità Maschera veloce, consultate “Usare la modalità Maschera veloce” a pagina 102.

Per spostare la finestra degli strumenti:

Trascinate la finestra tramite la barra del titolo.

Selezionare gli strumenti

Potete selezionare uno strumento facendo clic sulla sua icona nella finestra degli strumenti o trascinando per selezionare l’icona corrispondente da un menu a comparsa. Un piccolo triangolo a destra di uno strumento indica che tale strumento contiene un menu a comparsa di strumenti nascosti.

Per selezionare uno strumento:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Per selezionare uno strumento visibile, fate clic sulla relativa icona nella finestra degli strumenti.
- Per selezionare uno strumento nascosto, posizionate il puntatore sullo strumento visibile nella finestra degli strumenti e trascinate fino ad evidenziare lo strumento desiderato.

Per selezionare gli strumenti, usate le seguenti scorciatoie:
• Per selezionare uno strumento velocemente, premete la scorciatoia corrispondente sulla tastiera. Per un elenco completo delle scorciatoie, consultate Descrizione della finestra degli strumenti.
• Per selezionare sequenzialmente gli strumenti nascosti, premete il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic sullo strumento visibile, oppure premete più volte il tasto della scorciatoia dello strumento nascosto. (La scorciatoia per lo strumento selezione passa solo dalla selezione rettangolare a quella ellittica e viceversa.)

Usare i puntatori degli strumenti

Quando selezionate uno strumento e posizionate il puntatore del mouse sull'immagine, il puntatore assume la forma dell'icona dello strumento. Tale forma è quella predefinita in modo standard per lo strumento. I puntatori standard di selezione, linea e sfumatura appaiono sotto forma di croci.

Ogni puntatore predefinito ha un *punto di fuoco* diverso, cioè il punto in cui inizia un effetto o un'azione. Per usare uno strumento con maggiore precisione, potete passare a puntatori precisi, che appaiono come croci centrate attorno al punto di fuoco. Quando usate gli strumenti di colorazione, potete anche visualizzare il puntatore sotto forma di pennello con la dimensione reale.

Per impostare l'aspetto del puntatore dello strumento:

1 Selezionate File > Preferenze> Visualizzazione e cursori.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

- Fate clic su Standard sotto Cursori di disegno, Altri cursori, o entrambi, per visualizzare i puntatori come icone dello strumento.
- Fate clic su Preciso sotto Cursori di disegno, Altri cursori, o entrambi, per visualizzare i puntatori come croci.
- Fate clic su Dimensione pennello sotto Cursori di disegno per visualizzare i puntatori dello strumento di disegno come pennelli che rappresentano la dimensione del pennello corrente.

3 Fate clic su OK.

Quando usate un puntatore a pennello di dimensioni molto piccole, il pennello appare circondato da quattro punti per consentire una maggiore precisione.

Standard

Preciso

Dimensione pennello

Le opzioni Cursori di disegno controllano i puntatori per gli strumenti gomma, matita, aerografo, pennello, timbro, sfumino, sfoca, contrasta, scherma, brucia e spugna.

Le opzioni Altri cursori controllano i puntatori per gli strumenti selezione, lazo, lazo poligonale, bacchetta magica, taglierina, contagocce, sfumatura, linea e secchiello.

Per modificare l'aspetto di alcuni puntatori, premete Blocco Maiuscole. Premete nuovamente Blocco Maiuscole per tornare all'impostazione originale. Di seguito sono elencate le variazioni del puntatore:
• Da Standard a Preciso.
• Da Preciso a Dimensione pennello (solo per gli strumenti di disegno).
• Da Dimensione pennello a Preciso (solo per gli strumenti di disegno).

Usare le palette

Adobe Photoshop contiene numerose palette che permettono di controllare e modificare le immagini. Per default, tali palette appaiono accumulate in diversi gruppi. Mentre lavorate su un'immagine, potete mostrare e nascondere le palette.

Per mostrare o nascondere una palette:

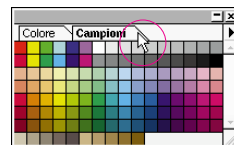
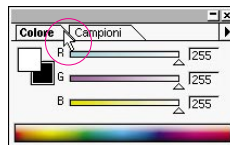
Selezionate il comando appropriato Finestre > Mostra oppure Finestre > Nascondi.

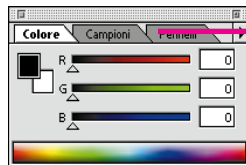
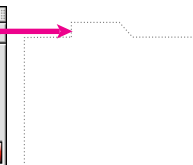
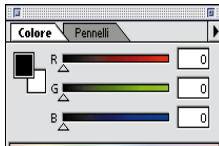
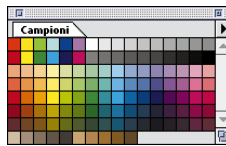
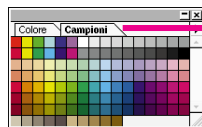
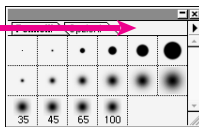
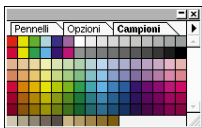
Il comando Mostra visualizza la palette selezionata sopra il gruppo corrispondente. Se si seleziona il comando Nascondi per una palette appartenente ad un gruppo, si nasconde l'intero gruppo.

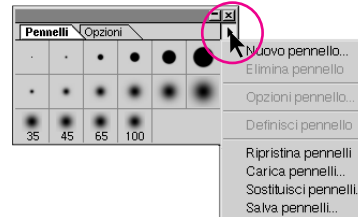
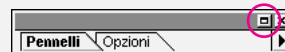
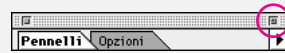
Modificare la visualizzazione della palette

Potete modificare la disposizione e la visualizzazione delle palette e dei gruppi di palette per ottimizzare l'area di lavoro. Per l'organizzazione delle palette, potete adottare le seguenti tecniche:

• Premete il tasto Tab per nascondere o visualizzare tutte le palette aperte e la finestra degli strumenti. Premete Maiuscole+Tab per nascondere o visualizzare tutte le palette aperte, tranne la finestra degli strumenti.

• Per far apparire una palette all'inizio di un gruppo, fate clic sull'etichetta della palette.

• Per spostare un gruppo intero di palette, trascinate la barra del titolo corrispondente.

• Per ridisporre o separare un gruppo, trascinate l'etichetta della palette. Se trascinate una palette fuori da un gruppo create un nuovo gruppo.

Fate clic sull'etichetta... *e trascinate la palette nella nuova posizione.*

Palette separate.

• Per spostare una palette in un altro gruppo, trascinate l'etichetta della palette su tale gruppo.

Fate clic sull'etichetta... *e trascinate la palette verso l'altro gruppo.*

Palette unite.

• Per visualizzare il menu di una palette, posizionate il puntatore sul triangolo nell'angolo superiore destro della palette e tenete premuto il pulsante del mouse.

• Per modificare l'altezza di una palette (ad eccezione delle palette Colori, Opzioni e Info) trascinate il cursore di ridimensionamento nell'angolo inferiore destro della palette (Macintosh) o trascinate l'angolo inferiore destro della palette (Windows). Per riportare la palette alla dimensione predefinita, fate clic sul pulsante di zoom (Macintosh) o sulla casella di riduzione a icona/ingrandimento (Windows) a destra della barra del titolo. (Se avete ridimensionato la palette, il primo clic ripristina la dimensione predefinita e il secondo clic riduce il gruppo di palette).

Fate clic per ridurre o espandere la palette.

• Per ridurre un gruppo solo al titolo della palette, fate Opzione-clic sul pulsante di zoom (Macintosh) o Alt-clic sulla casella di riduzione a icona/ingrandimento (Windows). Potete anche fare doppio clic sull'etichetta della palette. Potete comunque accedere al menu della palette anche se questa è stata ridotta.

Impostare le posizioni di palette e finestre di dialogo

Quando uscite dal programma, Adobe Photoshop registra le posizioni e i raggruppamenti di tutte le palette aperte e le posizioni delle finestre di dialogo mobili. Se lo desiderate, potete fare in modo che Photoshop parta sempre con le posizioni predefinite delle palette. Potete riportare le palette alle posizioni predefinite in qualunque momento mentre lavorate con il programma.

Per riportare le palette alle posizioni predefinite:

1 Selezionate File > Preferenze > Generali.

2 Fate clic su Ripristina la posizione predefinita palette.

Per iniziare sempre con le posizioni predefinite di palette e finestre di dialogo:

1 Selezionate File > Preferenze > Generali.

2 Deselezionate l'opzione Salva posizione delle palette. La modifica avrà effetto al successivo avvio di Adobe Photoshop.

Usare la palette Opzioni

Ogni strumento della finestra degli strumenti (tranne gli strumenti testo e maschera testo) ha il proprio set di opzioni, che appare nella palette Opzioni. Il nome e l'aspetto di questa palette cambiano in base allo strumento selezionato.

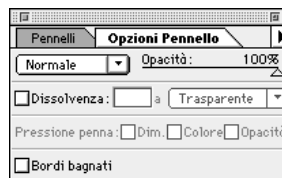
La palette Opzioni contiene alcune impostazioni comuni a numerosi strumenti (quali i metodi di disegno e opacità) nonché opzioni speciali quali le impostazioni di clonatura per lo strumento timbro.

Per visualizzare la palette Opzioni:

Eseguite una delle seguenti azioni:

• Selezionate Finestre > Mostra Opzioni.

• Fate doppio clic su uno strumento della finestra degli strumenti (tranne lo strumento zoom o mano) per visualizzare la palette Opzioni.

• Fate clic su uno strumento nella finestra degli strumenti o inserite la relativa scorciatoia da tastiera e premete A-capo (Macintosh) o Invio (Windows) per visualizzare la palette Opzioni.

Palette Opzioni Pennello

Per tornare alle impostazioni predefinite di uno strumento:

Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per riportare uno strumento alle impostazioni predefinite, fate clic sullo strumento nella finestra degli strumenti e selezionate Ripristina strumento dal menu della palette Opzioni.

• Per riportare tutti gli strumenti alle impostazioni predefinite, selezionate Ripristina tutti gli strumenti dal menu della palette Opzioni.

Usare la palette Info

La palette Info fornisce informazioni sullo strumento selezionato e sui valori di colore dell'area di immagine sotto il puntatore. In base allo strumento usato, potete usare la palette Info per calcolare la dimensione, la distanza e l'angolo di rotazione. Nella maggior parte dei casi la palette Info mostra le coordinate *x* e *y* della posizione del puntatore nell'immagine usando le unità di misura specificate.

Inoltre, la palette Info mostra le seguenti informazioni:

• Quando usate lo strumento selezione, durante il trascinamento la palette Info mostra le coordinate *x* e *y* della posizione di partenza, nonché la larghezza (L) e l'altezza (A) della selezione. Le informazioni sulla dimensione della selezione appaiono per tutto il tempo in cui l'immagine contiene una selezione.

• Quando usate lo strumento taglierina o zoom, durante il trascinamento la palette Info mostra la larghezza (L) e l'altezza (A) della selezione. La palette mostra anche l'angolo di rotazione della taglierina (A).

• Quando usate lo strumento linea o sfumatura o quando spostate una selezione, durante il trascinamento la palette Info mostra le coordinate *x* e *y* della posizione di partenza, la variazione *X* (ΔX), la variazione *Y* (ΔY), l'angolo (A) e la distanza (D).

Per usare lo strumento linea per misurare le distanze di un'immagine, definite uno spessore 0 nella palette Opzioni Linea.

• Quando usate il comando Ridimensionamento o Rotazione, la palette Info mostra la variazione in percentuale in larghezza (L) e altezza (A), nonché l'angolo di rotazione (A).

• Quando spostate il puntatore sopra i pixel nell'immagine usando una delle finestre di dialogo di regolazione del colore, la palette Info mostra i valori di colore dei pixel prima e dopo la regolazione. Per ulteriori informazioni sull'uso di questa funzione, fate riferimento a "Anteprima dei valori del colore" a pagina 67.

Personalizzare la palette Info

La palette Info mostra due rilevamenti colore. Potete modificare la modalità di colore usata per ognuno di questi rilevamenti. Inoltre, potete modificare le unità di misura usate per visualizzare la distanza e la dimensione nella palette Info.

Per modificare le opzioni della palette Info:

1 Selezionate Opzioni palette dal menu della palette Info.

2 Per Primo rilevamento colore, selezionate una delle seguenti opzioni di visualizzazione:

• Colore reale per visualizzare i valori nella modalità colore corrente dell'immagine.

• Qualunque altra opzione per visualizzare i valori di colore in quel metodo di colore. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Metodi e modelli di colore" a pagina 51.

3 Per Secondo rilevamento colore, selezionate una opzione di visualizzazione elencata al punto 2.

4 Per Unità di misura righelli, selezionate una unità di misura.

5 Fate clic su OK.

Per modificare l'unità di misura e le modalità di rilevamento colore, nella palette Info fate clic sull'icona a croce o contagocce per visualizzare un menu con queste opzioni.

Usare i menu relativi al contesto

Oltre ai menu che appaiono nella parte superiore dello schermo, Adobe Photoshop contiene numerosi menu sensibili al contesto. Tali menu mostrano dei comandi relativi allo strumento, alla selezione o alla palette corrente. Potete usare i menu sensibili al contesto come metodo veloce per selezionare comandi usati frequentemente.

Per visualizzare menu sensibili al contesto:

1 Posizionate il puntatore su un'immagine o su un elemento di una palette.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

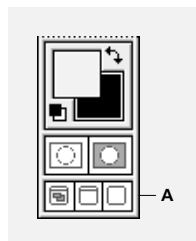
• In Macintosh, premete il tasto Control e tenete premuto il pulsante del mouse.

• In Windows, fate clic con il pulsante destro del mouse.

Visualizzare le immagini

Lo strumento mano, gli strumenti di zoom ed i comandi Zoom permettono di visualizzare varie aree di un'immagine a diversi ingrandimenti. Potete anche usare la palette Navigatore per controllare la visualizzazione di un'immagine, inoltre potete aprire diverse finestre per mostrare contemporaneamente diverse visualizzazioni.

Controllare la visualizzazione della finestra

I comandi nella parte inferiore della finestra degli strumenti controllano il tipo di visualizzazione in Adobe Photoshop.

A. *Comandi della finestra*

Per modificare la visualizzazione delle finestre:

Fate clic su uno dei seguenti comandi:

• Comando finestra sinistro per visualizzare l'immagine in una finestra standard, con la barra dei menu nella parte superiore e barre di scorrimento ai lati. Questa è la modalità predefinita.

• Comando finestra centrale per visualizzare l'immagine in una finestra a tutto schermo con una barra dei menu ma senza barra del titolo o barre di scorrimento. Per spostarvi nell'immagine usate lo strumento mano o la palette Navigatore.

• Comando finestra destro per visualizzare l'immagine in una finestra a tutto schermo su uno sfondo nero, senza barra del titolo, barra dei menu o barre di scorrimento. Per spostarvi nell'immagine usate lo strumento mano o la palette Navigatore.

Aprire più visualizzazioni della stessa immagine

Ogni immagine in Photoshop può avere diverse visualizzazioni aperte contemporaneamente. Ad esempio, potete aprire diverse finestre per una sola immagine per visualizzarla con diversi livelli di zoom. Il numero di immagini e finestre che potete aprire dipende dalla quantità di memoria disponibile. L'elenco di tutte le finestre aperte appare nella parte inferiore del menu Finestre.

Per aprire più finestre:

Selezionate Visualizza > Nuova visualizzazione.

Disporre più finestre (solo Windows)

In Windows, potete controllare il modo in cui Photoshop visualizza più finestre sullo schermo.

Per disporre più finestre:

Eseguite una delle seguenti azioni:

• Selezionate Finestre > Sovrapponi per far apparire le finestre una sull'altra dall'angolo superiore sinistro verso l'angolo inferiore destro.

• Selezionate Finestre > Affianca per far apparire le finestre affiancate.

Spostare la visualizzazione di un'immagine

Potete visualizzare diverse aree di un'immagine usando le barre di scorrimento della finestra dell'immagine o lo strumento mano.

Per scorrere con lo strumento mano:

1 Selezionate lo strumento mano.

2 Trascinate l'immagine per spostarla nella sua finestra.

Trascinate la mano per... *spostare la visualizzazione.*

Per usare lo strumento mano quando è selezionato un altro strumento, tenete premuta la barra spazio e trascinate l'immagine.

Ingrandire e ridurre la visualizzazione

Lo strumento zoom ed i comandi Zoom permettono di ingrandire e ridurre la visualizzazione di un'immagine. Potete anche impostare lo zoom ad una determinata percentuale della visualizzazione originale inserendo dei valori nella casella nella parte inferiore sinistra della finestra. La barra del titolo della finestra dell'immagine mostra sempre la percentuale di ingrandimento o riduzione. Potete ingrandire fino al 1600 percento della visualizzazione originale.

Nota: *La visualizzazione al 100% di un'immagine mostra l'immagine in base alla risoluzione del monitor e dell'immagine, non in base alle reali dimensioni dell'immagine. Per informazioni, consultate "Risoluzione e dimensioni dell'immagine" a pagina 25.*

Per ingrandire:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Selezionate lo strumento zoom e fate clic sull'area dell'immagine da ingrandire. Ad ogni clic l'immagine viene ingrandita in base alla successiva percentuale predefinita. Dopo avere raggiunto l'ingrandimento massimo, il centro dello strumento zoom appare vuoto.
- Selezionate Visualizza > Zoom in per ingrandire alla successiva percentuale preimpostata.

Fate clic... *per ingrandire.*

Per ridurre:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Selezionate lo strumento zoom. Tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) per attivare lo strumento zoom out e fate clic sull'area dell'immagine da ridurre. Ad ogni clic l'immagine viene ridotta in base alla precedente percentuale predefinita.
- Selezionate Visualizza > Zoom out per ridurre alla precedente percentuale predefinita.

Usate le seguenti scorciatoie per ingrandire o ridurre con un qualunque strumento selezionato:
• Per attivare lo strumento di ingrandimento premete Comando+barra spazio (Macintosh) o Ctrl+barra spazio (Windows).
• Per attivare lo strumento di riduzione, premete Comando+Opzione+barra spazio/Ctrl+Alt+barra spazio.

Per ingrandire trascinando:

1 Selezionate lo strumento zoom.

2 Trascinate sulla parte dell'immagine da ingrandire.

Trascinate lo strumento zoom... *per ingrandire la visualizzazione.*

La parte dell'immagine racchiusa dalla selezione dello zoom appare al massimo ingrandimento possibile.

Premete Comando+[+] (Macintosh) o Ctrl+[+] (Windows) per ingrandire la visualizzazione alla successiva percentuale preimpostata; premete Comando+[-]/Ctrl+[-] per ridurre alla precedente percentuale preimpostata.

Per ingrandire o ridurre ad una determinata percentuale:

Inserite una percentuale di zoom nella casella nella parte inferiore sinistra della finestra.

Per visualizzare un'immagine al 100%:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Fate doppio clic sullo strumento zoom.
- Selezionate Visualizza > Pixel reali.
- Fate clic su Pixel reali nella palette Opzioni Zoom.

Premete Comando+Opzione+0 (Macintosh) o Ctrl+Alt+0 (Windows) per visualizzare l'immagine al 100%.

Per adattare la visualizzazione allo schermo:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Fate doppio clic sullo strumento mano.
- Fate clic su Adatta allo schermo nella palette Opzioni Zoom.

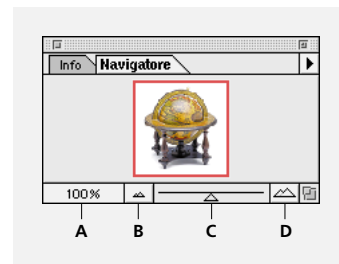
Queste opzioni scalano la percentuale di zoom e la dimensione della finestra al valore massimo che può rientrare sul monitor pur continuando a contenere l'intera immagine.

Per vincolare la dimensione della finestra:

Deselezionate l'opzione Adatta finestre nella palette Opzioni Zoom. In questo modo, la dimensione della finestra viene mantenuta indipendentemente dall'ingrandimento dell'immagine. Ciò può essere utile quando usate monitor piccoli o lavorate con viste in porzioni di un'immagine.

Usate le seguenti scorciatoia per modificare l'ingrandimento dell'immagine senza ridimensionare la finestra:
• Premete Comando+0 [zero] (Macintosh) o Ctrl+0 [zero] (Windows) per far rientrare l'immagine nella finestra.
• Premete Comando+Opzione +[+] (Macintosh) o Ctrl+Alt+[+] (Windows) per ingrandire l'immagine senza ridimensionare la finestra.
• Premete Comando+Opzione+[-] (Macintosh) o Ctrl+Alt+[-] (Windows) per ridurre l'immagine senza ridimensionare la finestra.

Usare la palette Navigatore

La palette Navigatore permette di visualizzare rapidamente diverse aree di un'immagine e di modificarne l'ingrandimento. La palette mostra una miniatura dell'immagine ed un rettangolo, la casella di visualizzazione, che rappresenta i contorni della finestra dell'immagine. Potete modificare il colore della casella di visualizzazione dal rosso predefinito.

A. *Percentuale di zoom* ***B.*** *Zoom out*
C. *Cursore di zoom* ***D.*** *Zoom in*

Per spostare la visualizzazione dell'immagine:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Trascinate la casella di visualizzazione nella palette Navigatore.
- Fate clic sulla miniatura. La nuova visualizzazione contiene l'area su cui fate clic.

Per ingrandire o ridurre la visualizzazione:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Fate clic sul pulsante di ingrandimento o riduzione.
- Trascinate il cursore di zoom nella parte inferiore della palette.
- Inserite la percentuale di ingrandimento o riduzione desiderata e premete A-capo (Macintosh) o Invio (Windows).

Per eseguire lo zoom alla percentuale specificata e mantenere evidenziata la casella di percentuale zoom, tenete premuto Maiuscole mentre premete A-capo/Invio.

- Tenete premuto Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows) e trascinate sull'area della miniatura che desiderate ingrandire.

Visualizzazione immagine al 210%

Visualizzazione nella palette Navigatore

Per modificare il colore della casella:

1 Selezionate Opzioni palette dal menu della palette Navigatore.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

- Per usare un colore predefinito, selezionate un'opzione per Colore.
- Per definire un colore personale, fate clic sulla casella colore o scegliete Personale dal menu a comparsa Colore; quindi selezionate un colore (consultate "Usare la palette Campioni" a pagina 142) e fate clic su OK.

Usare i moduli plug-in

I plug-in di Adobe Photoshop sono programmi software sviluppati da Adobe Systems e da altri sviluppatori di software insieme ad Adobe Systems, per aumentare la funzionalità di Photoshop. Adobe Photoshop contiene dei plug-in per l'importazione e l'esportazione di immagini e per la produzione di effetti speciali.

Installare i plug-in

Per usare un plug-in sviluppato da Adobe Systems, è necessario prima installarlo nella cartella dei plug-in per Adobe Photoshop. Per installare un plug-in terze parti, seguite le istruzioni di installazione corrispondenti. Dopo l'installazione, i moduli appaiono nel sottomenu Importa o Esporta, come formati di file nelle finestre di dialogo Apri, Salva con nome e Salva una copia o come filtri nei sottomenu Filtro.

Per installare un plug-in di Adobe Systems:

Eseguite una delle seguenti azioni:

• In Macintosh, trascinate una copia del modulo nella cartella Plug-ins all'interno della cartella Adobe Photoshop 5.0 LE.

• In Windows, copiate il modulo nella subdirectory Plug-ins dentro la directory Photoshop 5.0 LE.

Impostare le preferenze dei plug-in

Quando installate Adobe Photoshop Limited Edition e includete i moduli plug-in nell'installazione, questi file vengono posizionati automaticamente nella cartella o directory Plug-ins di Adobe Photoshop. Potete aggiungere nuovi plug-in o spostare i moduli in una nuova posizione.

Se spostate i plug-in in una nuova posizione, dovete cambiare le preferenze relative ai plug-in affinché il programma trovi la loro giusta posizione. (Tuttavia se modificate l'impostazione delle preferenze per fare in modo che Photoshop punti a una cartella che non sia la cartella Plug-Ins, non sarete in grado di vedere i plug-in predefiniti installati con Photoshop). Diversamente potete creare una scorciatoia per i plug-in, cioè creare una scorciatoia all'interno della cartella Plug-Ins verso un'altra cartella contenente dei plug-in.

Per impostare le preferenze dei plug-in:

1 Selezionate File > Preferenze > Plug-in e dischi memoria virtuale.

2 Fate clic su Scegli e selezionate una cartella o una directory dall'elenco. (Accertatevi di non selezionare una posizione all'interno della cartella o directory Plug-ins). Diversamente non sarete in grado di vedere tutti i plug-in). Per visualizzare il contenuto di una cartella, fate clic su Apri (Macintosh); per visualizzare il contenuto di una directory fate doppio clic su di essa (Windows).

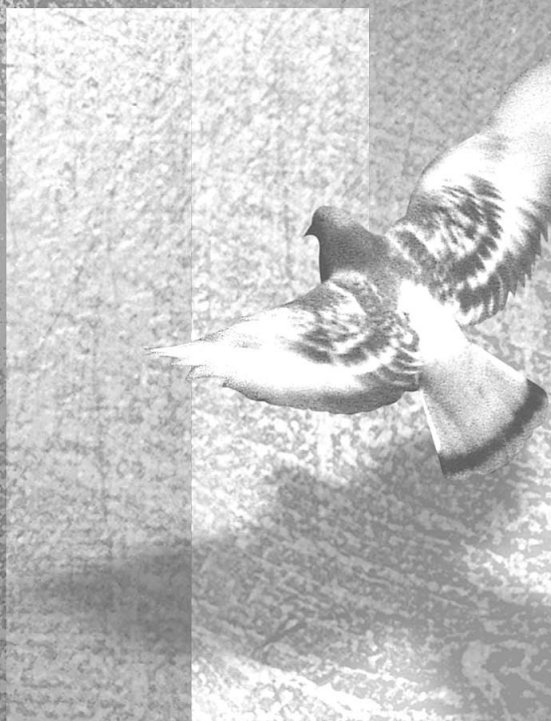
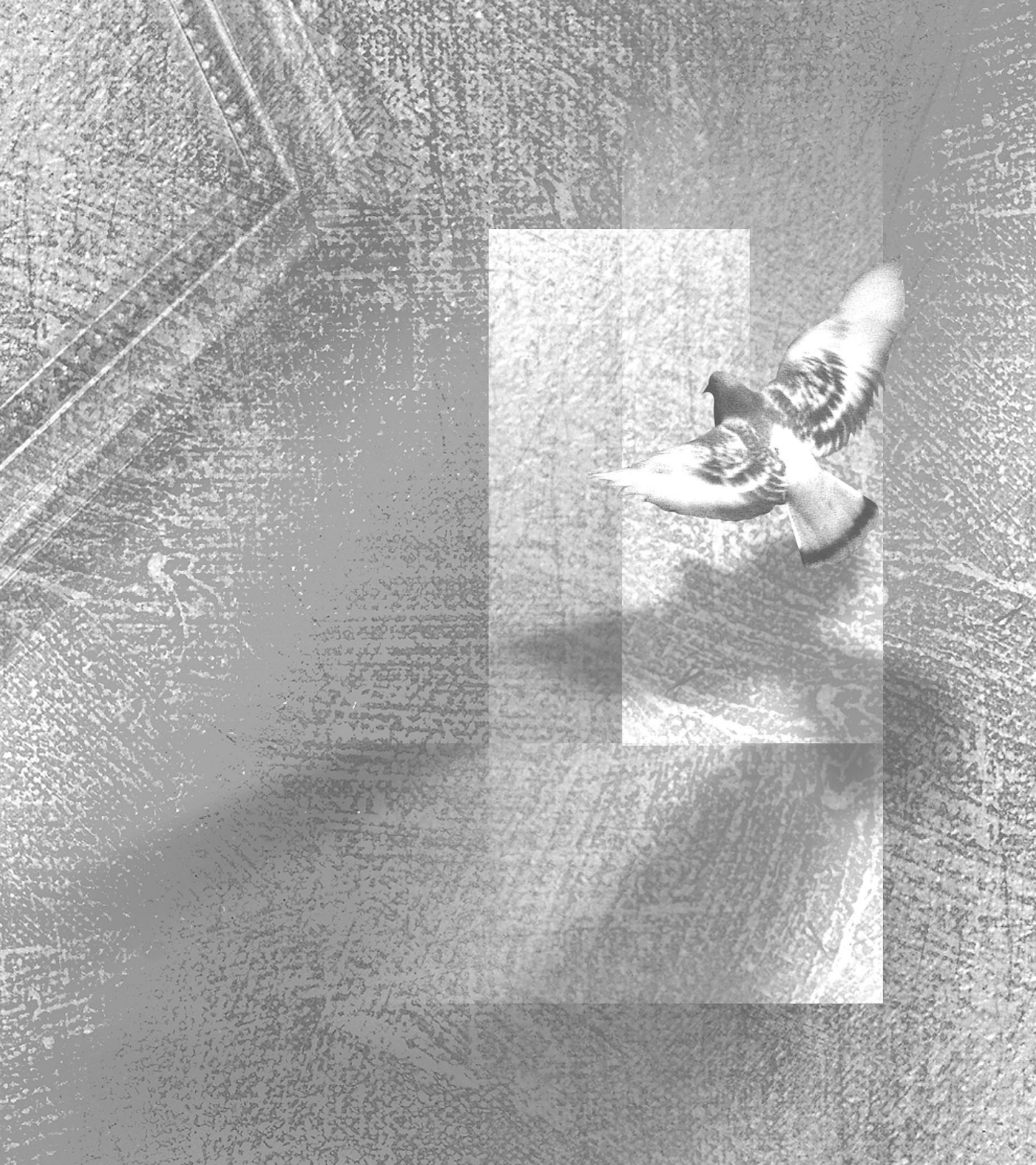
3 Dopo avere evidenziato la nuova cartella dei plug-in, fate clic su Seleziona (Macintosh) o OK (Windows).

4 Riavviate Adobe Photoshop.

In Macintosh, per selezionare la posizione dei plug-in all'avvio di Adobe Photoshop, premete i tasti Comando+Opzione all'avvio del programma.

Impostare le preferenze

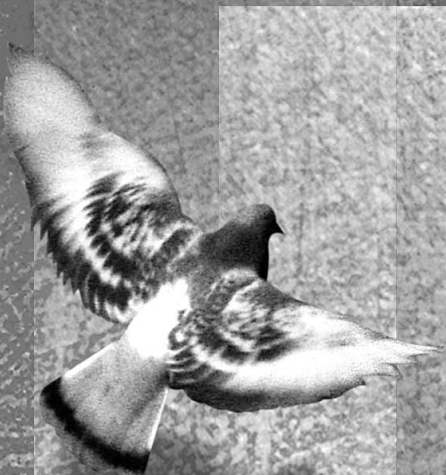
Adobe Photoshop contiene numerose impostazioni di programma, memorizzate in un *file preferenze*. Questo file si trova nella cartella Preferenze all’interno della Cartella Sistema (Macintosh) o nella subdirectory Prefs all’interno della cartella Photoshop 5.0 LE (Windows). Le impostazioni memorizzate in questo file contengono opzioni di visualizzazione generiche, opzioni di visualizzazione, opzioni degli strumenti, unità di misura e opzioni per l’esportazione di informazioni dagli Appunti. La maggior parte di queste opzioni si trova in finestre di dialogo che possono essere aperte tramite i sottomenu Preferenze del menu File. Le impostazioni delle preferenze vengono memorizzate ogni volta che uscite da Adobe Photoshop.

Per ulteriori informazioni su una determinata opzione di preferenza, fate riferimento all’Indice analitico.

Per riportare tutte le preferenze di Adobe Photoshop alle impostazioni predefinite:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- In Macintosh, aprite la cartella Preferenze all’interno della Cartella Sistema e trascinate il file Prefs di Adobe Photoshop 5.0 LE nel cestino.
- In Windows, eliminate il file Adobe Photoshop LE Prefs.psp, situato nella cartella Programmi/Adobe/Photoshop 5.0 LE/Prefs.

Al successivo riavvio di Adobe Photoshop, verrà creato un nuovo file di preferenze.

2

Capitolo 2: Importare immagini in Photoshop

È possibile inserire immagini nel programma Adobe Photoshop Limited Edition importando una serie di formati di file, digitalizzando una fotografia, una diapositiva o un'immagine, oppure catturando le immagini dal video.

Questo capitolo contiene una panoramica dei concetti di base relativi alla risoluzione ed alla dimensione del file, che risultano essenziali per produrre immagini di alta qualità. Fornisce inoltre istruzioni su come creare, aprire ed importare immagini in Photoshop, su come produrre una digitalizzazione di alta qualità e su come regolare la risoluzione e la dimensione di un'immagine.

Immagini bitmap ed immagini vettoriali

Le immagini computerizzate vengono classificate in due categorie — *immagini bitmap* e *immagini vettoriali*. Comprendere la differenza esistente tra questi due tipi di immagine risulta utile quando create e modificate immagini digitalizzate.

Immagini bitmap

Le immagini bitmap, chiamate anche *immagini raster*, utilizzano una griglia o retino di piccoli quadrati, detti pixel, per rappresentare le immagini. A ciascun pixel di un'immagine bitmap vengono assegnati una posizione specifica ed un valore di colore. Ad esempio, un cerchio di tre centimetri situato nell'angolo inferiore sinistro della pagina è composto da un insieme di pixel presenti in quella posizione, che vengono colorati in modo da far apparire un cerchio. Quando lavorate con immagini bitmap, modificate gruppi di pixel invece che oggetti o forme. Le immagini create in Adobe Photoshop sono immagini bitmap.

Poiché possono rappresentare gradazioni di forme e di colore infinitesime, le immagini bitmap costituiscono lo strumento elettronico più comune impiegato per immagini a tono continuo quali, ad esempio, fotografie o immagini create in programmi di disegno. Le immagini bitmap dipendono dalla risoluzione — cioè esse rappresentano un numero fisso di pixel. Ne risulta che possono apparire dentellate e sfocate se vengono ridimensionate a video o se vengono stampate ad una risoluzione superiore a quella per cui sono state create.

Immagini vettoriali

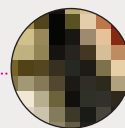
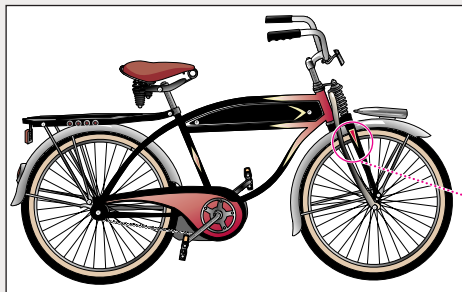
Le immagini vettoriali consistono di linee e curve definite da oggetti matematici chiamati *vettori*. I vettori descrivono le immagini in base alle loro caratteristiche geometriche. Ad esempio, quando disegnate un cerchio di tre centimetri in un programma vettoriale, il programma crea il cerchio basandosi sulla sua forma e sulle sue dimensioni. Potete quindi spostare, ridimensionare o cambiare il colore del cerchio senza perdere la qualità dell'immagine. Le immagini create in Adobe Illustrator sono immagini vettoriali.

Le immagini vettoriali sono indipendenti dalla risoluzione — non sono cioè definite da un numero fisso di pixel e vengono ridimensionate automaticamente in modo da apparire chiare e nitide su qualsiasi periferica di output a qualsiasi risoluzione. Ne risulta che le immagini vettoriali rappresentano la scelta migliore per i caratteri (in particolare di piccole dimensioni) e per illustrazioni particolari quali logo, che richiedono line nitide a qualsiasi dimensione.

Tuttavia, poiché i monitor dei computer sono costituiti da un retino di pixel, sia le immagini vettoriali che le immagini bitmap vengono rappresentate a video come pixel. I programmi per il disegno vettoriale convertono le loro forme in pixel per la visualizzazione.

IMMAGINI BITMAP E VETORIALI Un'immagine bitmap è formata da pixel, il cui colore e posizione su una griglia determinano l'aspetto dell'immagine. Un'immagine vettoriale è definita da oggetti matematici chiamati vettori, che determinano le caratteristiche geometriche del disegno. Quando lavorate con immagini vettoriali, potete modificare la forma e gli oggetti piuttosto che i gruppi di pixel.

Le immagini bitmap *sono le più indicate quando lavorate con immagini a toni continui, come fotografie. Poiché le immagini bitmap dipendono dalla risoluzione, possono apparire frastagliate e imprecise se vengono ingrandite o stampate con una risoluzione più elevata rispetto alla risoluzione con cui sono state create.*

Ingrandimento 3:1

Ingrandimento 24:1

Le immagini vettoriali *vengono visualizzate o stampate alla risoluzione disponibile sul dispositivo di visualizzazione o di stampa. Questo tipo di immagini si possono ingrandire senza perdere in qualità e sono indicate per la realizzazione di contorni precisi e dei dettagli.*

Ingrandimento 3:1

Ingrandimento 24:1

Determinare la dimensione e la risoluzione dell'immagine

In Adobe Photoshop è possibile determinare la dimensione di un'immagine specificando la dimensione in pixel — per determinare la dimensione dell'immagine su un monitor o un video, oppure specificandone la dimensione di stampa e la risoluzione — per determinare la dimensione massima e la risoluzione alle quali la potete stampare.

È essenziale comprendere la correlazione esistente tra la dimensione in pixel, la risoluzione e la dimensione del file per capire in che modo Adobe Photoshop visualizza e produce le immagini in output.

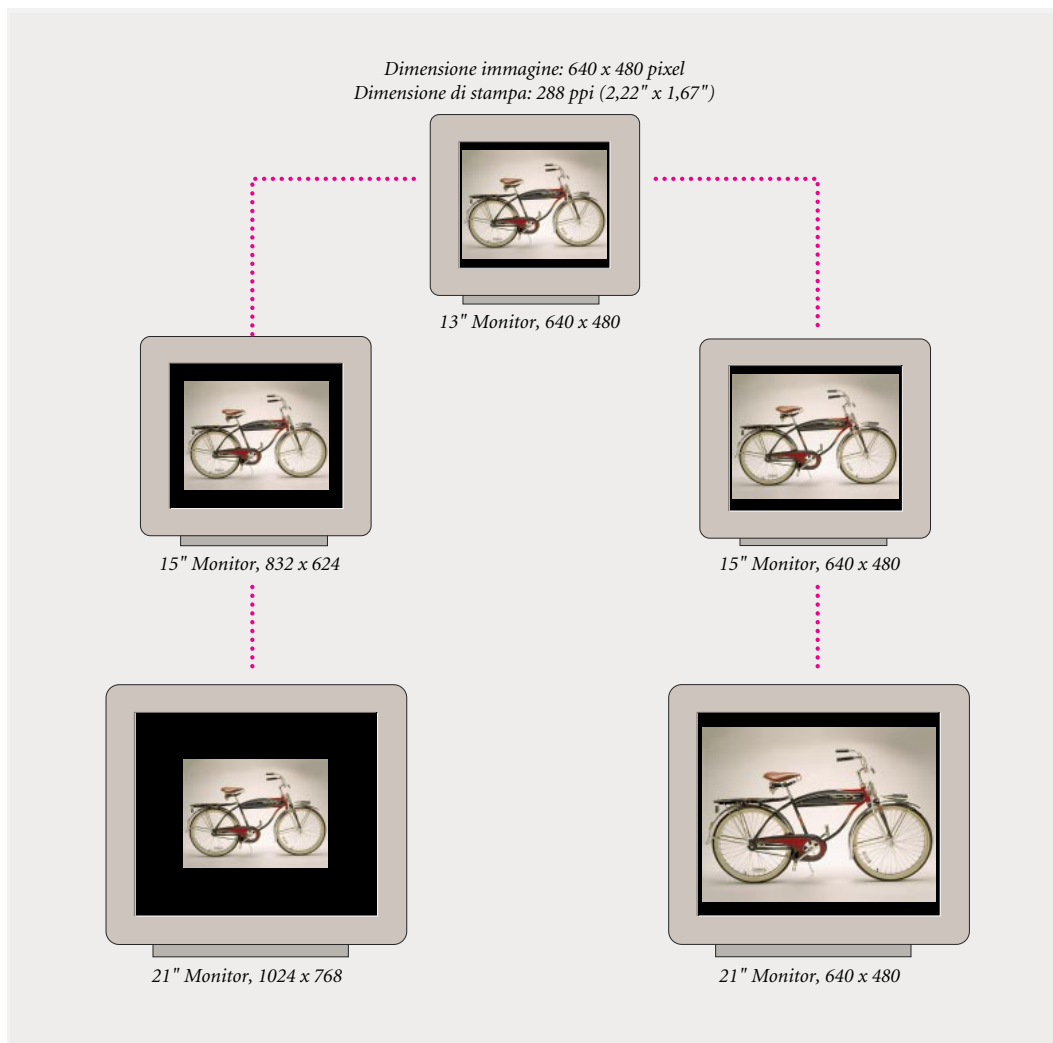
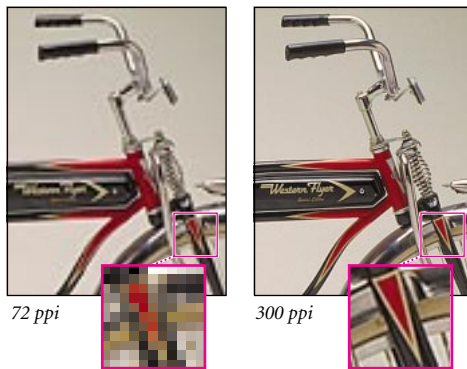
Risoluzione e dimensioni dell'immagine

È necessario tenere presente diversi concetti quando si esaminano le caratteristiche delle immagini bitmap: la dimensione in pixel, la risoluzione dell'immagine, la risoluzione di output e la frequenza del retino. Le sezioni seguenti trattano queste caratteristiche. Un altro tipo di risoluzione chiamata risoluzione in bit o profondità dei pixel risulta importante quando si considera in che modo il colore viene visualizzato a video. Per informazioni sulla risoluzione in bit, fate riferimento a "Profondità dei pixel" a pagina 54.

Dimensione in pixel Ciascuna immagine bitmap contiene un numero fisso di pixel, misurato in altezza e larghezza in pixel (il numero di pixel visualizzato rispettivamente lungo il lato orizzontale e verticale dell'immagine). Il numero totale di pixel determina la dimensione del file o la quantità di dati nell'immagine. La dimensione in pixel, insieme alla dimensione e all'impostazione del monitor, determinano la dimensione alla quale l'immagine appare a video. Un monitor tipico da 13 pollici visualizza 640 pixel orizzontalmente e 480 verticalmente. Monitor di dimensioni maggiori possono essere solitamente impostati in modo da visualizzare un numero di pixel che varia, ad esempio, da 640 per 480 pixel, impostazione in cui i pixel possono presentare una dimensione abbastanza grande, a 1152 per 870 pixel, quando invece i pixel presentano una dimensione ridotta.

Se state pensando di utilizzare un'immagine in linea (su una pagina Web, ad esempio), la dimensione massima dell'immagine viene determinata dalla dimensione in pixel minima dei monitor utilizzati per visualizzare tale immagine. Se, ad esempio, l'immagine verrà visualizzata da qualcuno con un monitor da 13 pollici, vorrete probabilmente limitarne la dimensione a 640 per 480 pixel.

Risoluzione dell'immagine Il numero di pixel visualizzato per unità di lunghezza in un'immagine viene chiamato risoluzione dell'immagine, che viene solitamente misurata in pixel per pollice (ppi). Un'immagine ad alta risoluzione contiene più pixel, che sono di conseguenza più piccoli, rispetto ad un'immagine delle stesse dimensioni con una risoluzione inferiore. Ad esempio, un'immagine di 1 pollice per 1 pollice con una risoluzione di 72 ppi contiene complessivamente 5184 pixel (72 pixel di larghezza x 72 pixel di altezza = 5184). La stessa immagine con una risoluzione di 300 ppi contiene 90.000 pixel, molto più piccoli.

DIMENSIONE IN PIXEL E RISOLUZIONE DEL MONITOR Indipendentemente dalla dimensione di stampa specificata per un'immagine, la dimensione di un'immagine a video viene determinata dalla dimensione in pixel dell'immagine e dalla dimensione e dall'impostazione del monitor. Un monitor grande, impostato a 640 per 480 pixel, utilizza pixel più grandi di un monitor più piccolo con la stessa impostazione. Nella maggior parte dei casi, le impostazioni predefinite di monitor Macintosh visualizzano approssimativamente 72 pixel per pollice; le impostazioni predefinite di monitor PC visualizzano tipicamente 96 pixel per pollice.

Immagini a 72 ppi e a 300 ppi; ingrandimento al 350%

Poiché le immagini a risoluzione elevata usano un numero maggiore di pixel per unità di superficie, possono riprodurre particolari e transizioni di colore più dettagliati durante la stampa rispetto alle immagini a risoluzione più bassa. Tuttavia, una volta che un'immagine è stata creata con una determinata risoluzione, l'aumento della risoluzione non produce un miglioramento della qualità poiché Photoshop deve distribuire le stesse informazioni di pixel tra un numero maggiore di pixel.

La risoluzione da utilizzare per un'immagine dipende da come avete intenzione di visualizzarla o distribuirla. Per un'immagine stampata, una risoluzione troppo bassa risulta in *pixelizzazione* (cioè pixel di grandi dimensioni che producono un output grossolano). Una risoluzione troppo alta (cioè pixel di dimensioni inferiori rispetto a quello che può essere riprodotto dalla periferica di output) aumenta la dimensione del file e può richiedere più tempo del necessario per la stampa o la distribuzione.

Risoluzione del monitor. L'impostazione in pixel del monitor, insieme alla dimensione del monitor, determina la dimensione del monitor in pixel. Quando si convertono immagini stampate in immagini a video e si traduce la risoluzione dell'immagine nella dimensione in pixel, è utile sapere che la risoluzione predefinita di un monitor Macintosh è tipicamente di 72 dpi mentre in un monitor PC è tipicamente di 96 dpi.

In Photoshop, i pixel dell'immagine vengono tradotti direttamente in pixel del monitor. Quando la risoluzione di un'immagine è più alta della risoluzione del monitor, a video l'immagine appare più grande rispetto alle sue dimensioni. Un'immagine da 1 per 1 pollice, con una risoluzione di 144 ppi su un monitor da 72 dpi, viene visualizzata in un'area di 2 per 2 pollici. Poiché il monitor può visualizzare soltanto 72 pixel per pollice, necessita di 2 pollici per visualizzare i 144 pixel che compongono un lato dell'immagine.

Risoluzione della stampante. Se state predisponendo le immagini per la stampa, è importante comprendere che la risoluzione della stampante — cioè il numero di punti per pollice (dpi) prodotto da una stampante laser o da una fotounità — è solitamente proporzionale, ma non uguale, alla risoluzione dell'immagine — cioè il numero di pixel che compongono un'immagine e che determina la dimensione dell'immagine a video. La maggior parte delle stampanti laser ha una risoluzione compresa tra 300 e 600 dpi e produce buoni risultati con le immagini da 72 ppi a 150 ppi.

RISOLUZIONE DELL'IMMAGINE E FREQUENZA DI RETINO Per garantire un output di buona qualità quando si stampa con un retino mezzatinta, è necessario scegliere una risoluzione dell'immagine basata sulla frequenza di retino del dispositivo di stampa. In generale, una risoluzione dell'immagine da 1,5 a 2 volte la frequenza di retino produce i risultati migliori. Per retini molto grossolani è possibile ottenere buoni risultati anche con una risoluzione più bassa.

65 lpi: Basse frequenze del retino vengono usate per stampare notiziari e coupon.

85 lpi: Una frequenza del retino media spesso viene usata per stampare notiziari.

133 lpi: Una frequenze del retino di alta qualità viene usata per riviste a quattro colori.

177 lpi: Una frequenza del retino molto alta viene usata per resoconti annuali e libri fotografici.

170 ppi (2 x 85 lpi)

128 ppi (1,5 x 85 lpi)

354 ppi (2 x 177 lpi)

266 ppi (1,5 x 177 lpi)

85 lpi: Con basse frequenze di retino, si possono produrre ottimi risultati usando basse risoluzioni.

177 lpi: Con frequenze del retino alte, si possono ottenere buoni risultati solo usando alte risoluzioni.

Le fotounità della fascia alta possono stampare a 1200 dpi, 2400 dpi o più, producendo buoni risultati con immagini da 200 ppi a 300 ppi.

Frequenza di retino e risoluzione dell'immagine

Molte stampanti commerciali e desktop utilizzano retini mezzatinta, costituiti da punti chiamati celle mezzetinte, per stampare immagini in retino mezzatinta e le selezioni del colore. La frequenza di retino, detta anche retinatura, si riferisce al numero di celle mezzetinte per pollice in un retino mezzatinta, e viene misurata in righe per pollice (lpi).

Il rapporto tra la risoluzione dell'immagine e la frequenza di retino determina la qualità del dettaglio nell'immagine stampata. Come regola generale, per produrre un'immagine mezzatinta della migliore qualità, utilizzate una risoluzione dell'immagine da 1,5 a 2 volte la frequenza di retino. In alcuni casi, tuttavia, a seconda dell'immagine e della periferica di output, l'utilizzo di una risoluzione più bassa consente di ottenere buoni risultati.

Nota: *Alcune fotounità e stampanti laser a 600 dpi utilizzano tecnologie di retinatura diverse dalla mezzetinte. Se state stampando l'immagine su una stampante non mezzetinte, consultate il service di stampa o la documentazione della stampante per quanto riguarda le risoluzioni dell'immagine consigliate.*

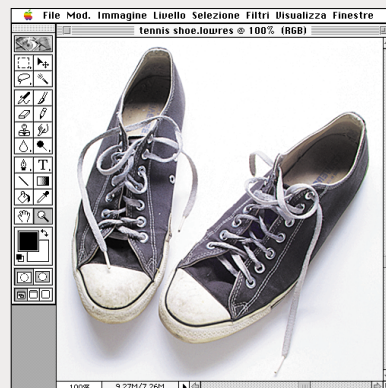
Dimensione del file e risoluzione

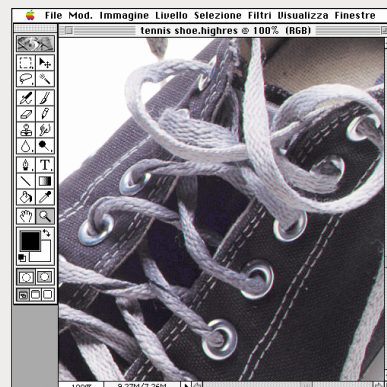
La dimensione del file di un'immagine digitale viene misurata in kilobyte (K) o megabyte (MB) ed è proporzionale al numero totale di pixel nell'immagine. Anche se le immagini con più pixel possono produrre una maggiore precisione del dettaglio ad una data dimensione, creano file di dimensioni maggiori. Un'immagine di due centimetri per due centimetri a 200 ppi contiene quattro volte il numero di pixel di un'immagine di due centimetri per due centimetri a 100 ppi, ed il file è quindi quattro volte più grande.

La dimensione del file costituisce un fattore importante per determinare lo spazio su disco di cui avete bisogno per memorizzare un file e la velocità alla quale potete modificarlo e stamparlo. La scelta della risoluzione dell'immagine comporta un compromesso tra l'acquisizione di tutti i dati necessari a produrre un'immagine di buona qualità e la riduzione della dimensione del file alla dimensione minima.

Adobe Photoshop supporta una dimensione in pixel massima di 30000 per 30000 pixel per immagine. Ad esempio, un'immagine di 14 per 14 pollici può avere una risoluzione massima di 2142 ppi (30000 pixel / 14 pollici = 2142 ppi).

RISOLUZIONE, DIMENSIONI DEL FILE E OUTPUT La dimensione del file di un'immagine si riferisce al numero totale di informazioni di pixel contenuti nell'immagine. Un'immagine di 6 per 6 centimetri ad alta risoluzione ha più pixel e, di conseguenza, una dimensione del file maggiore, rispetto ad un'immagine di 6 per 6 centimetri a bassa risoluzione. In fase di stampa, un'immagine ad alta risoluzione produce un dettaglio più preciso rispetto alla stessa immagine a bassa risoluzione. In Photoshop, un'immagine ad alta risoluzione appare più grande a video (fate riferimento a "Risoluzione e dimensioni dell'immagine" a pagina 25). La visualizzazione ingrandita a video non influenza la dimensione dell'immagine stampata.

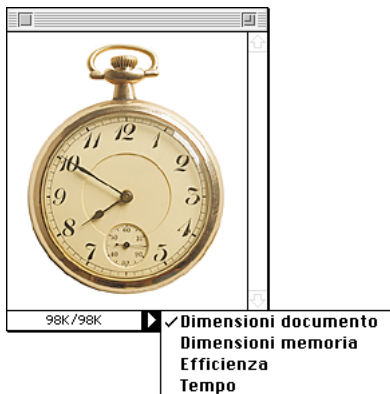
15,4 x 15,4 cm a 72 ppi; dimensione file di 547 K

Visualizzazione al 100% sullo schermo

15,4 x 15,4 cm a 300 ppi; dimensione file di 7,6MB

Visualizzazione al 100% sullo schermo

Visualizzare la dimensione del file e la risoluzione di un'immagine

Adobe Photoshop visualizza la dimensione del file per ciascuna immagine nella parte inferiore sinistra della finestra. Potete inoltre visualizzare la dimensione, il numero di canali e le informazioni di risoluzione di un file.

Per visualizzare la dimensione del file:

Posizionate il puntatore sul triangolo nel bordo inferiore della finestra dell'immagine (Macintosh) o nella finestra del programma (Windows) tenete premuto il pulsante del mouse e scegliete Dimensioni documento dal menu che appare.

I valori relativi alla dimensione del file appaiono nella casella situata nella parte inferiore sinistra.

Il primo valore indica la dimensione del file finale come verrebbe mandato in stampa, un file compresso che non contiene dati di livello. Il secondo valore mostra la dimensione del file inclusi tutti i livelli ed i canali, cioè la dimensione che il file avrebbe se venisse salvato con tutti i propri livelli. Per informazioni su come i livelli influenzano la dimensione del file, fate riferimento a "Tenere traccia delle dimensioni dei file" a pagina 170.

Per visualizzare la dimensione e le informazioni di canale e di risoluzione:

Premete Opzione (Macintosh) o Alt (Windows), posizionate il puntatore sulla casella situata nella parte inferiore sinistra della finestra nella quale è visualizzata la dimensione del file e tenete premuto il pulsante del mouse.

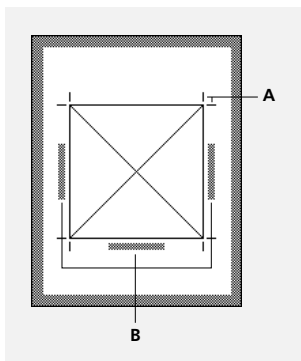
La casella visualizza l'altezza e la larghezza dell'immagine (espresse in pixel e nelle unità di misura attualmente selezionate per i righelli), il numero di canali e la risoluzione dell'immagine.

Anteprima dell'impostazione della pagina e della dimensione di stampa

Prima di cambiare la dimensione di un'immagine, è possibile vedere in anteprima come apparirà sulla pagina che verrà stampata. Potete inoltre desiderare vedere in anteprima la dimensione di stampa dell'immagine — cioè la dimensione fisica che l'immagine avrà quando sarà stampata.

Per vedere in anteprima una pagina:

Posizionate il puntatore sulla casella nella parte inferiore sinistra della finestra nella quale è visualizzata la dimensione del file e tenete premuto il pulsante del mouse.

La dimensione della pagina mostrata nella casella di anteprima corrisponde alla dimensione della pagina selezionata col comando File > Formato di stampa. Le opzioni selezionate nella finestra di dialogo Formato di stampa, incluse le barre di calibrazione, sono visualizzate come rettangoli grigi.

A. *Crocini di registro* ***B.*** *Barre di calibrazione*

Per vedere in anteprima la dimensione di stampa:

Scegliete Visualizza > Dimensione di stampa.

Photoshop regola l'ingrandimento dell'immagine per visualizzarne la reale dimensione di stampa come specificato nella sezione Dimensione di stampa della finestra di dialogo Dimensione immagine (fate riferimento a "Cambiare la dimensione di stampa e la risoluzione di un'immagine" a pagina 34.

Ricampionamento

Il Ricampionamento consiste nel cambiare la dimensione in pixel (e quindi la dimensione del file) di un'immagine. In Photoshop potete cambiare la dimensione in pixel direttamente oppure potete cambiarla modificando la dimensione di stampa o la risoluzione quando è selezionata l'opzione Ricampiona l'immagine (consultate "Cambiare la dimensione di stampa" a pagina 33). Quando eseguite un ricampionamento verso il basso (cioè diminuite il numero di pixel) Photoshop elimina le informazioni dall'immagine. Quando eseguite un ricampionamento verso l'alto (cioè aumentate il numero di pixel) Photoshop crea nuove informazioni di pixel basate sui valori di colore dei pixel esistenti. In entrambi i casi Photoshop utilizza un metodo di interpolazione per determinare in che modo i pixel vengono aggiunti o eliminati (consultate la sezione "Scegliere un metodo di interpolazione" a pagina 36).

Il ricampionamento verso il basso ed il successivo ricampionamento verso l'alto per ottenere nuovamente la risoluzione originale causa un deterioramento della qualità dell'immagine. Questo perché, una volta che è stato eseguito un campionamento verso il basso, alcune delle informazioni originali relative al colore vengono perse. Quando si esegue il ricampionamento dell'immagine verso l'alto, Photoshop cerca di ricostruire il file basandosi sulle nuove informazioni relative al colore. Poiché i pixel aggiunti vengono interpolati dai dati della nuova immagine, è possibile che facciano apparire l'immagine confusa o sfocata, producendo una qualità inferiore rispetto a quella originale.

CAMBIARE LA DIMENSIONE DI STAMPA Per impostazione predefinita, cambiando la dimensione o la risoluzione di un'immagine si cambia il numero di pixel nell'immagine, processo che viene chiamato *ricampionamento*. Cambiando il numero totale di pixel si avrà probabilmente una perdita di qualità nell'immagine stampata in quanto Photoshop deve determinare i valori di colore dei pixel da aggiungere o da eliminare utilizzando un metodo di approssimazione o di integrazione. D'altro canto, se deselezionate l'opzione Ricampiona l'immagine nella finestra di dialogo Dimensione immagine, potete effettivamente migliorare la qualità di stampa di un'immagine aumentandone la risoluzione. Quando l'opzione Ricampiona l'immagine è disattivata, Photoshop mantiene il numero totale di pixel in un'immagine regolando la dimensione di stampa in modo da compensare il cambiamento della risoluzione e viceversa.

File originale, 27,94 x 35,56 cm a 72 dpi, dimensione file di 2,28 MB

13,97 x 17,78 cm a 72 dpi, dimensione file di 585 K

Immagine ricampionata; numero totale di pixel ridotto con perdita di qualità

13,97 x 17,78 cm a 144 dpi, dimensione file di 2,28 MB

Nessun ricampionamento, numero totale di pixel uguale, qualità aumentata

Il metodo migliore consiste nel digitalizzare o creare l’immagine utilizzando una risoluzione sufficientemente alta, che elimini la necessità di aumentare la dimensione in pixel all’interno di Photoshop. Per vedere in anteprima gli effetti del cambiamento della dimensione pixel a video o eseguire prove di stampa con diverse risoluzioni, ricampionate una copia del file originale. Consultate “Duplicare le immagini” a pagina 108.

Immagine originale: 150 ppi; 214 K

Immagine ricampionata verso l’alto fino a 300 ppi; 757 K

Cambiare la dimensione in pixel di un’immagine

Se state approntando delle immagini per l’utilizzo in linea, ad esempio per un sito Web o una presentazione, è più opportuno specificare la dimensione dell’immagine in termini di *dimensione in pixel*, cioè il numero di pixel lungo ciascun lato dell’immagine. Consultate “Risoluzione e dimensioni dell’immagine” a pagina 25.

Quando cambiate la dimensione in pixel di un’immagine, ne cambiate anche le caratteristiche di stampa — le sue dimensioni di stampa o la sua risoluzione. Consultate “Ricampionamento” a pagina 32 per informazioni su come Photoshop esegue il ricampionamento delle immagini.

Per cambiare la dimensione in pixel di un’immagine:

1 Scegliete Immagine > Dimensione immagine.

2 Assicuratevi che sia selezionata l’opzione Ricampiona l’immagine e scegliete un metodo di interpolazione come descritto in “Scegliere un metodo di interpolazione” a pagina 36.

3 Per mantenere le proporzioni correnti tra la larghezza e l’altezza dei pixel, selezionate Mantieni proporzioni. Questa opzione aggiorna automaticamente la larghezza quando viene cambiata l’altezza e viceversa.

4 In Dimensione pixel, inserite i valori relativi a Larghezza e Altezza. Per inserire i valori come percentuali delle dimensioni correnti, scegliete Percento come unità di misura.

La nuova dimensione del file per l’immagine viene visualizzata nella parte superiore della finestra di dialogo Dimensione immagine; la dimensione del file precedente appare tra parentesi.

5 Fate clic su OK per cambiare la dimensione pixel e ricampionare l’immagine.

Cambiare la dimensione di stampa e la risoluzione di un’immagine

Se state predisponendo le immagini per la stampa, è più opportuno specificare la dimensione dell’immagine in termini di dimensioni di stampa e risoluzione dell’immagine. Queste due unità di misura determinano il numero totale dei pixel e, di conseguenza, la dimensione del file dell’immagine. Per informazioni sulla dimensione in pixel e sulla risoluzione, consultate “Risoluzione e dimensioni dell’immagine” a pagina 25.

Quando selezionate Ricampiona l'immagine nella finestra Dimensione immagine, potete cambiare la dimensione di stampa e la risoluzione di un'immagine indipendentemente l'una dall'altra. In questo caso Photoshop cambia il numero totale di pixel dell'immagine tenendo conto della nuova dimensione di stampa o risoluzione. Se deselezionate Ricampiona l'immagine nella finestra Dimensione immagine, Photoshop mantiene costante il numero di pixel dell'immagine e regola la risoluzione nel momento in cui cambiate la dimensione e viceversa. Per ottenere la migliore qualità di stampa, generalmente è più opportuno cambiare la dimensione e la risoluzione quando l'opzione Ricampiona l'immagine è deselezionata. Eseguite il ricampionamento solo se è necessario.

Nota: *Se la risoluzione dell'immagine è più di 2,5 volte la retinatura, quando tentate di stampare l'immagine appare un messaggio di avvertimento. Ciò significa che la risoluzione dell'immagine è più alta di quella che la stampante ritiene opportuna (consultate "Risoluzione e dimensioni dell'immagine" a pagina 25). Salvate una copia del file, quindi diminuitene la risoluzione.*

Per cambiare la dimensione di stampa e la risoluzione:

1 Scegliete Immagine > Dimensione immagine.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per cambiare solo la dimensione di stampa o la risoluzione e regolare il numero totale di pixel in modo proporzionale, assicuratevi che sia selezionata l'opzione Ricampiona l'immagine e scegliete una interpolazione (consultate "Scegliere un metodo di interpolazione" a pagina 36).

• Per cambiare la dimensione di stampa e la risoluzione senza cambiare il numero totale di pixel, deselezionate l'opzione Ricampiona l'immagine.

3 Per mantenere le proporzioni correnti tra la larghezza e l'altezza dell'immagine, selezionate l'opzione Mantieni proporzioni. Questa opzione aggiorna automaticamente la larghezza nel momento in cui cambiate l'altezza e viceversa.

4 Per Dimensione di stampa, inserite i nuovi valori per l'altezza e la larghezza. Se lo desiderate, scegliete una nuova unità di misura. Notate che per Larghezza, l'opzione Colonne utilizza le dimensioni di larghezza e distanza specificate nelle preferenze Unità di misura e righelli (fate riferimento a "Usare i righelli" a pagina 109).

5 Per Risoluzione, inserite un valore. Se lo desiderate, scegliete una nuova unità di misura.

6 Fate clic su OK.

Per ritornare ai valori originali visualizzati nella finestra Dimensione immagine, tenete premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic su Ripristina.

Determinare la risoluzione consigliata per l'immagine

Per stampare l'immagine utilizzando un retino mezzatinta, la gamma delle risoluzioni adeguate dipende dalla frequenza di retino della vostra periferica di output (fate riferimento a "Risoluzione e dimensioni dell'immagine" a pagina 25). Potete fare in modo che Photoshop determini una risoluzione dell'immagine consigliata in base alla frequenza di retino della vostra periferica.

Per determinare una risoluzione consigliata per immagine:

1 Scegliete Immagine > Dimensione immagine.

2 Fate clic su Auto.

3 Per Retino, inserite la frequenza di retino per la periferica di output. Se lo desiderate, scegliete una nuova unità di misura. Notate che il valore di retino viene utilizzato soltanto per calcolare la risoluzione dell'immagine; non imposta il retino per la stampa.

Importante: *Per specificare la retinatura del retino mezzatinta per la stampa, dovete utilizzare la finestra di dialogo Retino mezzetinte, a cui si accede dalla finestra di dialogo Formato di stampa. Per ulteriori informazioni in merito alla definizione della retinatura, fate riferimento a* *"Selezionare gli attributi del retino mezzetinte" a pagina 216.*

4 Per Qualità, selezionate una delle seguenti opzioni:

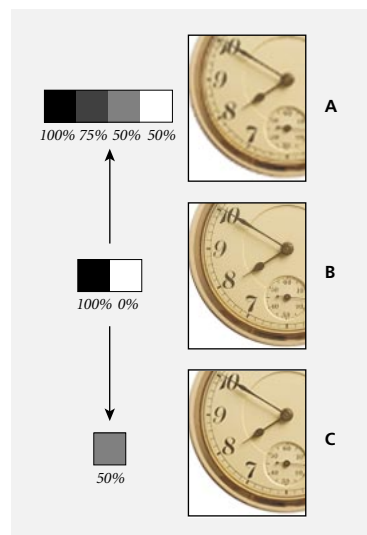
• Bozza per ottenere una risoluzione che sia uguale alla frequenza di retino (non inferiore a 72 pixel per pollice).

• Buona per ottenere una risoluzione che sia 1,5 volte la frequenza di retino.

• Migliore per ottenere una risoluzione che sia 2 volte la frequenza di retino.

5 Fate clic su OK per inserire la risoluzione adeguata nella finestra di dialogo Dimensione immagine.

Scegliere un metodo di interpolazione

Quando eseguite il ricampionamento di un'immagine utilizzando il comando Dimensione immagine, Adobe Photoshop determina il modo in cui i pixel vengono aggiunti o eliminati utilizzando uno dei tre *metodi di interpolazione*. Questi metodi analizzano i valori di colore dei pixel esistenti nell'immagine e regolano i valori di colore dei nuovi pixel per adattare i pixel aggiunti o eliminati. I metodi di interpolazione più sofisticati si prepongono di scegliere i valori di colore che meglio mantengono la qualità ed il dettaglio nell'immagine originale.

A. *Ricampionamento verso l'alto* ***B.*** *Originale* ***C.*** *Ricampionamento verso il basso Interpolazione applicata a pixel bianchi e neri e all'immagine.*

L'impostazione Interpolazione nelle preferenze Generali viene utilizzata per specificare il metodo di interpolazione predefinito per ricampionare le immagini con il comando Immagine > Dimensione immagine e con i comandi Mod. > Trasformazione. Il comando Dimensione immagine vi consente inoltre di specificare un metodo di interpolazione diverso da quello predefinito. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Cambiare la dimensione in pixel di un'immagine" a pagina 34 e "Cambiare la dimensione di stampa e la risoluzione di un'immagine" a pagina 34.

Per specificare il metodo di interpolazione predefinito:

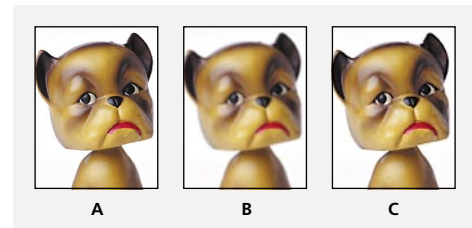
1 Scegliete File > Preferenze > Generali.

2 Per Interpolazione, scegliete una delle seguenti opzioni:

• Vicino più prossimo (veloce), per utilizzare il metodo di interpolazione più veloce ma meno preciso. La mancanza di precisione risulta evidente nell'aspetto dentellato di selezioni modificate, in particolare quando state distorcendo o ridimensionando un'immagine o procedendo a più manipolazioni su una selezione.

• Bilineare, per utilizzare un metodo di interpolazione di media qualità.

• Bicubica (migliore), per utilizzare la forma più precisa di interpolazione. Questo metodo consente di ottenere le migliori gradazioni di tonalità, ma rappresenta anche la forma di interpolazione più lenta.

L'applicazione del filtro Maschera di contrasto all'immagine dopo l'interpolazione può essere di aiuto per rimettere a fuoco l'immagine. Per istruzioni dettagliate in merito all'utilizzo del filtro Maschera di contrasto, fate riferimento a "Punto 5: Contrastare l'immagine" a pagina 81.

A. *Originale* ***B.*** *Ricampionata verso il basso* ***C.*** *Maschera di contrasto applicata*

Digitalizzare le immagini

Adobe Photoshop lavora con qualsiasi scanner che disponga di un plug-in Adobe Photoshop compatibile o che supporti l'interfaccia TWAIN. I plug-in dello scanner installati sono visualizzati nel sottomenu File > Importa. Per ulteriori informazioni su come installare ed impiegare i plug-in, consultate il Capitolo 1, "L'area di lavoro".

I driver degli scanner sono forniti e supportati dai produttori degli scanner e non da Adobe Systems. Se avete dei problemi con uno scanner o durante la digitalizzazione, accertatevi che il produttore dello scanner vi abbia fornito l'ultima versione del driver.

Se lo scanner che utilizzate non dispone di un driver Adobe Photoshop compatibile, potete usare il software del produttore per digitalizzare le immagini e salvarle come file TIFF, PICT o BMP. Aprite quindi i file in Adobe Photoshop.

Il software Adobe Photoshop supporta il modello di scanner proposto da Microsoft in Windows 98. Verificate con il produttore dello scanner per verificare se il vostro scanner supporta tale modello di digitalizzazione. Potete usare il pannello di controllo Scanner e videocamere di Windows 98 per indicare a un'applicazione che uno scanner sta per dare inizio a un trasferimento di dati.

Per fare in modo che uno scanner scelga Adobe Photoshop come applicazione per l'inizio di un trasferimento di dati:

1 In Windows 98, selezionate il menu Avvio > Impostazioni > Pannello di controllo > Scanner e videocamere.

2 Selezionate lo scanner che desiderate configurare e selezionate Proprietà.

3 Fate clic sulla scheda Evento.

4 Dall'elenco di menu a comparsa che appare, scegliete Evento scanner. Selezionate Photoshop.

5 Sullo scanner, premete il pulsante Digitalizza per attivare il trasferimento dei dati dallo scanner. Windows 98 lancia Adobe Photoshop e visualizza la finestra di dialogo Importa dello scanner.

Qualità di digitalizzazione

Quando digitalizzate un'immagine, operate diverse scelte che influenzano la qualità e l'utilità del file risultante. Prima di digitalizzare un'immagine, assicuratevi di seguire le istruzioni contenute in questo capitolo relativamente a come determinare la risoluzione di digitalizzazione e la gamma dinamica ottimale, e a come sviluppare una procedura per eliminare sfumature di colore indesiderate.

Importare un'immagine utilizzando l'interfaccia TWAIN

TWAIN è un'interfaccia multi-piattaforma che viene impiegata per acquisire immagini con determinati scanner e schede di digitalizzazione. Il produttore del dispositivo TWAIN deve fornire un sistema per la gestione della sorgente ed una sorgente dati TWAIN per l'interfaccia; in caso contrario il modulo non funzionerà.

Adobe Photoshop supporta gli standard correnti per la digitalizzazione TWAIN_32. Photoshop non supporta il software TWAIN utilizzato con Windows 3.1. Contattate il produttore della scanner per informazioni sulla disponibilità dei moduli sorgente TWAIN compatibili con Windows NT o Windows 95.

Per importare un'immagine utilizzando l'interfaccia TWAIN:

1 Se state utilizzando la periferica TWAIN per la prima volta con Adobe Photoshop, scegliete File > Importa ed il comando adeguato di selezione della sorgente nel sottomenu. Quindi selezionate la periferica che state utilizzando. Non è necessario ripetere questo passaggio per gli usi successivi del modulo TWAIN.

Se nel vostro sistema è installata più di una periferica TWAIN e desiderate cambiare periferica, utilizzate il comando di selezione della sorgente per scegliere la nuova periferica.

2 Scegliete File > Importa e TWAIN - Importa (Macintosh) o il comando TWAIN appropriato (Windows) per impiegare l'interfaccia TWAIN.

Determinare la risoluzione di digitalizzazione

La risoluzione di digitalizzazione, come viene intesa nella presente sezione e in quelle a seguire, corrisponde alla risoluzione dell'immagine — cioè il numero di pixel per pollice contenuto nell'immagine quando aprite il file in Adobe Photoshop. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Risoluzione e dimensioni dell'immagine" a pagina 25.

La risoluzione di digitalizzazione che utilizzate per l'output in stampa dipende dalla qualità dell'output di cui avete bisogno, dalla risoluzione della vostra stampante e dalla dimensione dell'immagine originale rispetto a quella dell'immagine finale. Fate riferimento a"Risoluzione e dimensioni dell'immagine" a pagina 25 per ulteriori informazioni.

Digitalizzare utilizzando l'impostazione della dimensione file

Il modo migliore per assicurarvi di disporre di tutti i dati necessari per l'immagine Photoshop consiste nel creare un file fittizio che indica esattamente di quanti dati — cioè di quale dimensione del file — avete bisogno per l'output finale.

Per calcolare la dimensione del file prima di digitalizzare un'immagine:

1 Aprite Photoshop e scegliete File > Nuovo.

2 Inserite la larghezza, l'altezza e la risoluzione dell'immagine stampata. La risoluzione dovrebbe essere da 1,5 a 2 volte la frequenza di retino che utilizzerete per stampare. Assicuratevi che sia selezionato il metodo con il quale avete intenzione di lavorare. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Metodi e modelli di colore" a pagina 51.

La finestra Nuovo visualizza la dimensione del file sopra le indicazioni delle dimensioni. Ad esempio, la finestra seguente mostra i valori di un'immagine finale larga 10 cm e alta 13 cm, stampata con una retinatura di 150 linee e utilizzando un rapporto di 2:1 (la risoluzione è impostata a 300). La dimensione del file è pertanto di 5,15 megabyte.

Per produrre la digitalizzazione, selezionate l'area dell'immagine che desiderate digitalizzare. Quindi regolate la risoluzione verso l'alto o verso il basso finché la dimensione di file non è uguale o maggiore di quella indicata nella finestra di dialogo File > Nuovo. Potrete regolare ulteriormente in seguito la dimensione e risoluzione dell'immagine.

Una volta che avete digitalizzato l'immagine e l'avete importata in Photoshop, utilizzate il comando Dimensione immagine per inserire la larghezza e l'altezza corrette dell'immagine.

Digitalizzare utilizzando l'impostazione della risoluzione

Se non potete utilizzare la dimensione del file come fattore determinante per la scelta delle impostazioni del vostro scanner, potete calcolare una risoluzione di digitalizzazione impiegando la dimensione originale e finale dell'immagine e la frequenza di retino della periferica di output.

Per valutare la risoluzione di digitalizzazione:

1 Moltiplicate la frequenza di retino per 2 (2 è il rapporto tipico tra la risoluzione dell'immagine e la frequenza di retino necessario per produrre un'immagine di buona qualità).

2 Moltiplicate il risultato ottenuto al punto 1 per il fattore di modifica della dimensione per ottenere la risoluzione di digitalizzazione che ritenete necessaria.

Ad esempio, ipotizzate di digitalizzare un'immagine larga 2 cm e alta 3 cm. Desiderate produrre un'immagine finale che sia larga 6 cm ed alta 9 cm. State utilizzando una frequenza di retino di 85 lpi.

Per calcolare la risoluzione di digitalizzazione, moltiplicate 85 (la frequenza di retino) per 2 per ottenere 170. Moltiplicate poi 170 per 3 (il rapporto tra la dimensione finale dell'immagine e quella dell'immagine originale) per ottenere una risoluzione di digitalizzazione di 510 ppi.

Procedure di stampa diverse possono richiedere rapporti differenti tra la risoluzione dell'immagine e la frequenza di retino. Consultate il service di stampa o il tipografo per determinare le esigenze reciproche prima di digitalizzare l'immagine.

Ottimizzare la gamma dinamica della digitalizzazione

Quando digitalizzate un'immagine, ricordate che l'occhio umano è in grado di rilevare una gamma di tonalità più ampia rispetto a ciò che appare in stampa. Se lo scanner consente di definire i punti di bianco e di nero, impostateli prima di digitalizzare per produrre la gamma di tonalità migliore e catturare la gamma più ampia. Dopo aver aperto il file in Photoshop, utilizzate gli strumenti di correzione del colore per impostare i punti di bianco e di nero per l'immagine. Per informazioni sull'impostazione dei punti di bianco e di nero per un'immagine, fate riferimento al Capitolo 4, "Regolare colore e toni".

Eliminare le sfumature di colore indesiderate

Se l'immagine digitalizzata contiene una sfumatura di colore indesiderata, potete eseguire una semplice prova per stabilire se la sfumatura è stata inserita dallo scanner. In caso affermativo, potete utilizzare lo stesso file di prova per creare una correzione delle sfumature di colore per tutte le immagini digitalizzate utilizzando quello scanner.

Per identificare e correggere una sfumatura di colore inserita da uno scanner:

1 Aprite un nuovo file Photoshop ed utilizzate lo strumento sfumatura (▦) per creare una fusione di nero e bianco puri.

2 Scegliete Immagine > Regola > Posterizza e posterizzate la sfumatura utilizzando 11 livelli.

3 Stampate l'immagine con gli 11 livelli di grigio e quindi digitalizzatela in Photoshop.

Nota: *Potete eseguire questa prova anche utilizzando una scheda grigia neutra al 18% o un cono fotometrico con 11 livelli di grigio.*

4 Aprite la palette Info e leggete i valori RGB a video per ciascuno dei livelli di grigio. Valori R, G e B non uniformi indicano una sfumatura di colore. Per ulteriori informazioni sui colori e sui valori del colore consultate Capitolo 3, "Selezionare una modalità di visualizzazione del colore".

5 Utilizzate il comando Livelli per correggere la sfumatura di colore (fate riferimento al Capitolo 4, "Regolare colore e toni" per istruzioni), e salvate quindi le impostazioni della finestra di dialogo.

6 Aprite l'immagine digitalizzata che desiderate correggere, aprite di nuovo la finestra di dialogo Livelli e caricate le impostazioni salvate.

Aprire ed importare le immagini

Adobe Photoshop consente di aprire le immagini in numerosi formati di file. Potete tenere aperte più finestre di immagine allo stesso tempo.

I formati di importazione disponibili appaiono nella lista dei formati di file nella finestra di dialogo Apri o nel sottomenu File > Importa. Se un formato di file non compare, installate il plug-in del formato, come spiegato in "Installare i plug-in" a pagina 18.

Aprire i file

Potete aprire i file in uno dei seguenti modi:

• Il comando Apri consente di aprire i file salvati in formati che sono supportati da Photoshop (ad eccezione di quelli che usano i moduli Importa). In Macintosh potete utilizzare il comando Apri per aprire i file nel formato da voi specificato.

• In Windows, il comando Apri come consente di aprire un file che non ha l'estensione oppure che ha un'estensione errata, oppure un file che non compare nella finestra di dialogo Apri.

• Il comando Importa consente di aprire file salvati in formati che utilizzano plug-in di importazione. Potete aprire file PICT anti-alias, file di risorsa PICT (Macintosh) e file digitalizzati utilizzando l'interfaccia TWAIN. Potete utilizzare il comando Importa per impiegare qualsiasi modulo di importazione terze parti che avete installato.

Per aprire un file in Macintosh:

1 Scegliete File > Apri.

2 Per visualizzare tutti i file nella cartella, selezionate Mostra tutti i file. Per individuare i file in altre cartelle, fate clic su Cerca e inserite il nome del file.

3 Per vedere in anteprima i file prima di aprirli (se un'anteprima è stata salvata con l'immagine) selezionate Mostra miniatura. Questa opzione richiede l'estensione Apple QuickTime. I file creati con una versione di Adobe Photoshop precedente alla 2.5.1 devono essere salvati nuovamente se si desidera che appaia l'anteprima.

4 Selezionate il file.

5 Fate clic su Apri. In alcuni casi appare una finestra che consente di impostare le opzioni di apertura.

Per informazioni su un formato di file specifico, fate riferimento a "Formati di file" a pagina 206.

Per aprire un file in Windows

1 Scegliete File > Apri.

2 Per Tipo file, scegliete una opzione:

• Tutti i formati per visualizzare tutti i file nella directory selezionata.

• Qualsiasi singolo formato per visualizzare soltanto quei file salvati in quel formato.

3 Selezionate il file.

4 Fate clic su Apri. In alcuni casi appare una finestra che vi consente di impostare le opzioni.

Per informazioni su un formato di file specifico, fate riferimento a "Formati di file" a pagina 206.

Per specificare il formato del file in cui aprire un file:

Procedete in uno dei seguenti modi:

• In Macintosh, scegliete File > Apri e selezionate Mostra tutti i file. Per Formato, scegliete il formato di file desiderato e fate clic su Apri.

• In Windows, scegliete File > Apri come. Scegliete il formato desiderato e fate clic su Apri.

Nota: *Se non riuscite ad aprire il file, è possibile che il formato scelto non corrisponda al formato reale del file o che il file sia danneggiato.*

Per utilizzare un modulo di importazione:

Scegliete File > Importa; scegliete quindi il modulo di importazione nel sottomenu.

Aprire i file Photo CD

Per aprire un file Photo CD in Photoshop, scegliete il formato Kodak Photo CD nella finestra Apri. Il plug-in PhotoCD può aprire immagini con una risoluzione di 4096 per 6144 pixel (64Base, 72 MB) dai dischi Kodak Pro PhotoCD.

Nota: *Il Kodak Precision Color Management System (KPCMS), richiesto per utilizzare il formato Kodak CMS Photo CD, viene installato automaticamente nella cartella sistema (Macintosh) o sull'unità di installazione (Windows) quando installate Adobe Photoshop. Non potete salvare file nel formato Photo CD da Adobe Photoshop.*

Il plug-in Kodak KCMS Photo CD consente di leggere dati Photo YCC dal disco e di convertirli nello spazio colorimetrico RGB di Adobe Photoshop. Potete trasformare sia l'immagine sorgente sia l'immagine di destinazione utilizzando i profili (o PT) che avete installato. L'utilizzo dell'applicazione Precision CMS vi consente di ottenere un'immagine di altissima qualità da inserire in Adobe Photoshop.

Per aprire un file di Photo CD:

1 Scegliete File > Apri.

2 Selezionate il file che desiderate aprire e fate clic su Apri.

Se il file non compare, per Formato scegliete Mostra tutti i file (Macintosh) o Tutti i formati dalla lista Tipo file (Windows).

3 Scegliete una risoluzione.

4 Fate clic su Source. Scegliete un profilo di periferica e un attributo dall'elenco, quindi fate clic su OK.

La prima volta che aprite un file di Photo CD, verrà aperto utilizzando i profili predefiniti Source e Destination. Dopo che avrete scelto i profili, rimarranno selezionati fino a quando non li cambierete.

Se non siete sicuri e del profilo sorgente, fate clic su Image Info e annotate il numero situato vicino a Product Type of Original. In Windows, fate clic su Source e scegliete il profilo che presenta lo stesso numero per Device Settings.

5 Fate clic su Destination e, per Device, scegliete un profilo RGB; fate quindi clic su Open.

6 Fate clic su Image Info per visualizzare le informazioni di scansione relative all'immagine; fate quindi clic su OK.

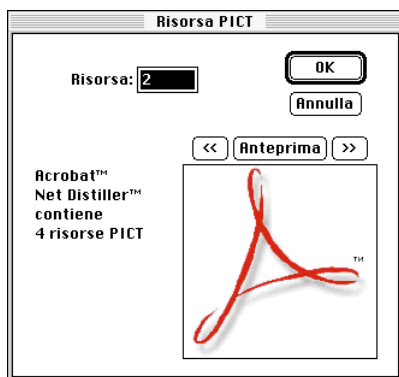
7 Fate clic su OK per aprire l'immagine.

Importare un file PICT anti-alias (solo per Macintosh)

Scegliete File > Importa > PICT anti-alias per importare file PICT orientati agli oggetti, per esempio quelli creati con MacDraw e Canvas, come file con bordi sfumati o *anti-alias*. Poiché l'intero file PICT deve essere in memoria affinché questo modulo possa agire, è possibile che non riusciate ad utilizzarlo con file PICT di grandi dimensioni.

La finestra di dialogo PICT anti-alias visualizza la dimensione del file e dell'immagine attuali. Per cambiare la dimensione dell'immagine, inserite i nuovi valori per Larghezza ed Altezza; la dimensione del file viene aggiornata in base alle nuove dimensioni. Per mantenere le stesse proporzioni dell'immagine, selezionate Mantieni proporzioni. Potete scegliere di aprire il file PICT anti-alias nel metodo Scala di grigio o RGB.

Acquisire risorse PICT (solo per Macintosh)

Il modulo Risorsa PICT consente di leggere risorse PICT da un file — ad esempio di leggere le risorse da un'altra applicazione. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a “Formati di file” a pagina 206. Specificate le risorse che desiderate leggere con la finestra di dialogo PICT.

Per vedere in anteprima una risorsa, fate clic su Anteprima; fate clic sui pulsanti freccia per far scorrere le risorse. Notate che il numero visualizzato per Risorsa si riferisce alla posizione della risorsa in ordine ascendente nella resource fork e non al numero di identificazione della risorsa.

Nota: *Potete aprire un file nel formato Risorsa PICT scegliendo File > Apri e scegliendo Risorsa PICT per Formato. Il comando Apri, tuttavia, apre automaticamente come file Photoshop la prima risorsa nel file senza mostrare le altre risorse PICT presenti nel file.*

Visualizzazione di informazioni di copyright e di autore

Adobe Photoshop LE permette di visualizzare informazioni di copyright e di autore per un'immagine protetta da copyright a cui sia stata applicata una filigrana tramite la tecnologia Digimarc PictureMarc™. La filigrana — un codice digitale incorporato nell'immagine — può essere praticamente invisibile e non influisce sull'integrità dell'immagine. La maggior parte dei filtri e delle operazioni effettuate sull'immagine — compresa la correzione del colore, la stampa ed il ritaglio — non influiscono sulla filigrana. La copia di un'immagine con una filigrana incorporata copia anche la filigrana.

L'installazione di Adobe Photoshop LE con l'opzione Installazione Standard (Macintosh) o Tipica (Windows) installa automaticamente il filtro Leggi filigrana nella cartella Plug-in.

Per leggere una filigrana:

1 Selezionate Filtri > Digimarc > Leggi filigrana. Se il filtro trova una filigrana, una finestra di dialogo visualizza l'ID Creator, il tipo di uso e se l'immagine è destinata a soli adulti.

Nota: *È possibile che appaia il messaggio “è stata trovata una filigrana ma non era leggibile” se state leggendo un'immagine digitalizzata da una stampa inkjet o se state leggendo una sezione molto piccola di un'immagine. Tale messaggio significa che la tecnologia PictureMarc non è stata in grado di decodificare l'ID Creator e le informazioni di uso. Per informazioni, contattate Digimarc o visitate la sua pagina home all'indirizzo www.digimarc.com.*

2 Fate clic su OK oppure, per ulteriori informazioni, scegliete una delle seguenti opzioni:

• Se disponete di un browser per Web, fate clic su Cerca Web per avviare il browser, collegarvi al sito Web Digimarc e visualizzare le informazioni di contatto dell'autore corrispondenti all'ID Creator.

• Chiamate il numero telefonico contenuto nella finestra di dialogo Informazioni filigrana per ottenere informazioni che vi verranno inviate per fax.

Creare nuove immagini

Il comando Nuovo consente di creare un'immagine Photoshop vuota senza titolo.

Per creare una nuova immagine:

1 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per basare la dimensione e la risoluzione sul contenuto degli Appunti, scegliete File > Nuovo.

• Per basare la dimensione dell'immagine sulla dimensione e sulla risoluzione predefinite o sugli ultimi parametri inseriti, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o il tasto Alt (Windows) quando scegliete File > Nuovo.

• Per basare la dimensione su una finestra aperta, scegliete File > Nuovo. Con la finestra di dialogo Nuovo aperta, dal menu Finestre scegliete l'immagine la cui dimensione corrisponde a quella desiderata.

2 Assegnate un nome all'immagine e impostate la larghezza, l'altezza, la risoluzione e il metodo. Per informazioni sui metodi, consultate "Metodi e modelli di colore" a pagina 51.

3 Per Contenuto, selezionate una delle seguenti opzioni:

• Bianco per riempire lo sfondo con il bianco, il colore di sfondo predefinito.

• Sfondo per riempire l'immagine con il colore di sfondo. Consultate "Scegliere i colori di primo piano e di sfondo" a pagina 125 per informazioni sull'impostazione del colore di sfondo.

• Trasparente per creare un'immagine contenente un solo livello senza valori del colore.

Nota: *Poiché le immagini create con l'opzione trasparente contengono un solo livello invece di uno sfondo, devono essere salvate in formato Photoshop, l'unico formato che supporta i livelli. Consultate "Salvare i file" a pagina 199 per ulteriori informazioni.*

Ritagliare un'immagine

Photoshop mette a disposizione due metodi per eliminare una parte di un'immagine:

• Il comando Immagine > Ritaglia elimina l'area che si trova al di fuori di una selezione rettangolare e mantiene costante la risoluzione dell'immagine risultante.

• Lo strumento taglierina (⌗) consente di ritagliare un'immagine trascinando sull'area da mantenere. Potete definire la dimensione e la risoluzione dell'area ritagliata. Il vantaggio di utilizzare lo strumento taglierina consiste nel fatto che potete ruotare e ricampionare l'area mentre ritagliate.

Per ritagliare un'immagine con il comando Ritaglia

1 Utilizzate lo strumento selezione rettangolare per selezionare la parte dell'immagine che desiderate mantenere. Assicuratevi che l'opzione Sfumatura sia impostata su 0 pixel. Per ulteriori informazioni, consultate "Sfumare una selezione" a pagina 100.

2 Scegliete Immagine > Ritaglia.

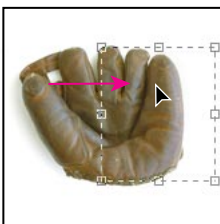
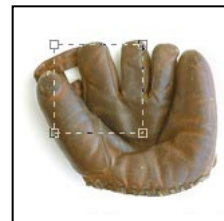
Per usare lo strumento taglierina:

1 Posizionate il puntatore sullo strumento selezione (⬚) e trascinate per selezionare lo strumento taglierina (⌗).

2 Trascinate sopra la parte dell'immagine che desiderate mantenere.

Quando rilasciate il pulsante del mouse, la selezione della taglierina appare come un rettangolo di delimitazione che presenta maniglie.

3 Utilizzate i seguenti metodi per regolare la selezione della taglierina:

• Per spostare la selezione in un'altra posizione, posizionate il puntatore all'interno del rettangolo di delimitazione e trascinatelo.

• Per ridimensionare la selezione, trascinate una maniglia. Per mantenere le proporzioni, tenete premuto Maiuscole trascinando da un angolo.

• Per ruotare la selezione, posizionate il puntatore al di fuori del rettangolo di delimitazione (il puntatore si trasforma in una freccia ricurva) e trascinate.

4 Per ritagliare l'immagine, premete A-Capo (Macintosh) o Invio (Windows). Per annullare l'operazione di ritaglio, premete Esc.

Nota: *Non potete ruotare la selezione dello strumento taglierina per un'immagine bitmap.*

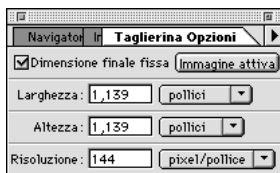
Per specificare la dimensione e la risoluzione dell'area ritagliata:

1 Fate doppio clic sullo strumento taglierina (⌗) nella barra degli strumenti per visualizzare la sua palette Opzioni.

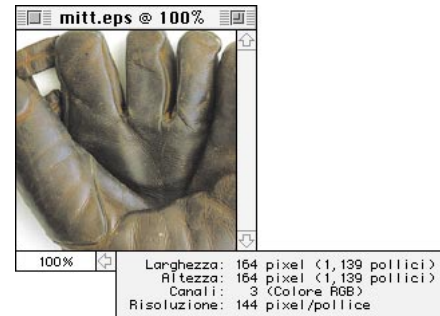
2 Selezionate Dimensione finale fissa.

3 Per iniziare con i valori di dimensione e di risoluzione dell'immagine corrente, fate clic su Immagine attiva.

4 Scegliete le unità di misura desiderate nei menu. Notate che per Larghezza, l'opzione Colonne utilizza la dimensione larghezza e distanza specificate nelle preferenze Righelli e unità di misura (fate riferimento a "Usare i righelli" a pagina 109).

5 Inserite i valori per la dimensione e la risoluzione che desiderate per l'area ritagliata.

L'opzione Dimensione finale fissa mantiene il numero di pixel dell'immagine. Ne risulta che, se specificate una dimensione ma non una risoluzione, Adobe Photoshop cambia la risoluzione dell'immagine in modo da compensare il cambiamento di dimensione. Se specificate una risoluzione ma non una dimensione, Photoshop cambia la dimensione in modo da compensare il cambiamento di risoluzione.

6 Trascinate lo strumento taglierina sopra l'area che desiderate mantenere e premete A-capo (Macintosh) o Invio (Windows).

L'immagine finale presenta la dimensione e la risoluzione specificate.

Aumentare la dimensione dell'area di lavoro

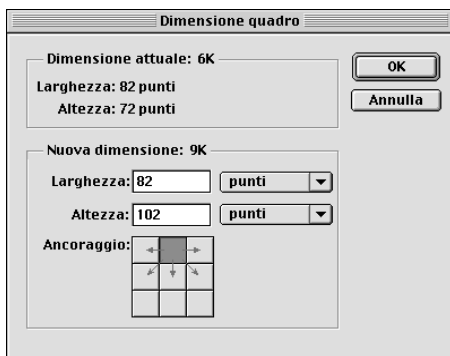
Il comando Dimensione quadro consente di aggiungere o eliminare lo spazio di lavoro o l'area del quadro in eccesso intorno ad un'immagine esistente. Potete aumentare l'area del quadro specificando l'altezza e la larghezza che desiderate.

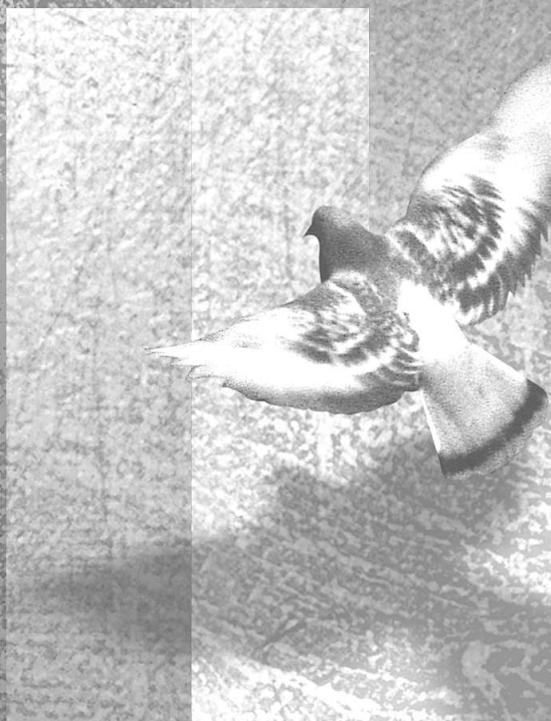
Potete utilizzare il comando Dimensione quadro per ritagliare un'immagine diminuendo l'area del quadro; tuttavia, se desiderate regolare la dimensione e la risoluzione di un'immagine, dovete utilizzare il comando Dimensione immagine o lo strumento taglierina. Se usate il comando Dimensione quadro per ritagliare un'immagine, è possibile che perdiate inavvertitamente delle informazioni sull'immagine che non potrete recuperare.

Per utilizzare il comando Dimensione quadro:

1 Scegliete Immagine > Dimensione quadro.

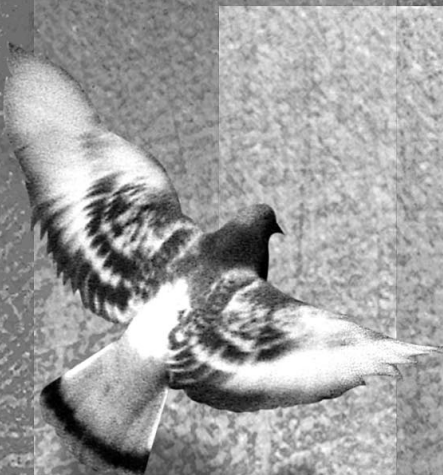
2 Scegliete le unità di misura che desiderate nei menu. Notate che per Larghezza, l'opzione Colonne utilizza la dimensione larghezza e distanza specificate nelle preferenze Unità di misura e righelli (fate riferimento a "Usare i righelli" a pagina 109).

3 Inserite la dimensione nelle caselle Larghezza e Altezza. Il valore sopra le caselle di testo riflette la nuova dimensione del file.

4 Per Ancoraggio, fate clic su un quadrato per indicare il punto in cui desiderate che venga posizionata l'immagine esistente nel nuovo quadro.

5 Fate clic su OK.

Prima

Dopo

L'area aggiunta viene visualizzata nel colore di sfondo. Se lo sfondo è trasparente, l'area aggiunta è anch'essa trasparente.

3

Capitolo 3: Selezionare una modalità di visualizzazione del colore

La familiarità con la teoria del colore e la terminologia corrispondente possono facilitare la comprensione della misurazione del colore e il modo in cui Adobe Photoshop usa queste informazioni per definire, visualizzare e stampare i valori di colore.

Questo capitolo tratta dei diversi standard accettati per la descrizione del colore e dei metodi di colore corrispondenti di Photoshop. L'ultima parte del capitolo descrive come ottimizzare la visualizzazione su monitor per sistemi con colori limitati e come convertire le immagini nei diversi metodi di colore.

Metodi e modelli di colore

Adobe Photoshop Limited Edition può usare numerosi metodi di colore per visualizzare, stampare e memorizzare le immagini. I metodi rosso, verde e blu (RGB) e tonalità, saturazione e luminosità (HSB) sono basati su modelli di colore prestabiliti per la descrizione e la riproduzione del colore. Oltre ai metodi basati sui modelli di colore, Photoshop contiene dei metodi con gamme di colore limitate, quali Bitmap, Scala di grigio e Scala di colore.

Modello HSB

Il modello HSB si basa sulla percezione umana del colore. Nel modello HSB, tutti i colori sono descritti considerando le tre caratteristiche principali:

- *Tonalità* (H, dall'inglese Hue) è la lunghezza d'onda della luce riflessa o trasmessa attraverso un oggetto. In generale, la tonalità è identificata dal nome del colore, come ad esempio rosso, arancione o verde. La tonalità è calcolata come la posizione sulla ruota del colore standard ed è espressa in gradi da 0° e 360°.
- *Saturazione* (S, dall'inglese Saturation), detta anche *croma,* è la potenza o la purezza del colore. La saturazione rappresenta la quantità di grigio rispetto alla tonalità ed è calcolata come percentuale da 0% (grigio) a 100% (saturazione completa). Sulla ruota del colore standard, la saturazione aumenta avvicinandosi al bordo della ruota e diminuisce avvicinandosi al centro.
- *Luminosità* (B, dall'inglese Brightness) è la luminosità o l'oscurità relativa del colore ed è generalmente misurata come percentuale da 0% (nero) a 100% (bianco).

In Photoshop potete usare il modello HSB per definire un colore nella palette Colore o nella finestra di dialogo Selettore colore.

Modello RGB

Una vasta percentuale dello spettro visibile può essere rappresentata miscelando tre componenti base di luce colorata in diverse proporzioni ed intensità. Queste componenti rappresentano i *colori primari*: rosso, verde e blu (RGB). La sovrapposizione dei tre colori primari produce i *colori secondari*: cyan, magenta e giallo.

Poiché i colori primari vengono combinati per creare il bianco, essi vengono anche chiamati *colori additivi*. Unendo insieme tutti i colori si ottiene il bianco, cioè tutta la luce viene riflessa e quindi percepita dall'occhio. I colori additivi vengono usati per l'illuminazione, i video, i registratori di pellicole ed i monitor. Il monitor, ad esempio, crea il colore emettendo la luce attraverso sostanze fosforescenti rosse, verdi e blu.

Metodo RGB

Il metodo RGB di Photoshop usa il modello RGB, assegnando un valore di intensità ad ogni pixel compreso fra 0 (nero) e 255 (bianco) per ognuna delle componenti RGB di un'immagine a colori. Ad esempio, un colore rosso luminoso può avere un valore R di 246, un valore G di 20 ed un valore B di 50. Quando i valori di tutte le tre componenti sono uguali, si ottiene una sfumatura di grigio. Quando il valore di tutte le componenti è 255, si ottiene il bianco puro, mentre quando il valore di tutte le componenti è 0, si ottiene il nero puro.

Il metodo RGB è quello predefinito per le nuove immagini Photoshop.

Metodo bitmap

Il metodo bitmap usa uno dei due valori di colore (nero o bianco) per rappresentare i pixel di un'immagine. Le immagini in questo metodo sono chiamate immagini *bitmap*, o ad 1 bit, in quanto hanno una profondità di pixel pari a 1.

Metodo scala di grigio

Il metodo scala di grigio usa fino a 256 sfumature di grigio per rappresentare un'immagine. In Adobe Photoshop, ogni pixel di un'immagine in scala di grigio ha un valore di luminosità compreso fra 0 (nero) e 255 (bianco). I valori fra 0 e 255 corrispondono ai punti sullo spettro della scala di grigio. I valori della scala di grigio possono anche essere misurati come percentuale di copertura di inchiostro nero (0% corrisponde al bianco e 100% al nero). Le immagini prodotte con scanner in bianco e nero o in scala di grigio vengono normalmente visualizzate con il metodo scala di grigio.

Potete convertire in scala di grigio sia immagini bitmap che a colori. Il metodo scala di grigio permette di convertire un'immagine a colori in un'immagine in bianco e nero di alta qualità. In questo caso, Adobe Photoshop ignora tutte le informazioni di colore dell'immagine originale. I livelli di grigio (sfumature) dei pixel convertiti rappresentano la luminosità dei pixel originali.

Quando convertite un'immagine in scala di grigio in un'immagine RGB, ai valori di colore di ogni pixel è assegnato il valore di grigio originale di tale pixel.

Metodo in scala di colore

Un'immagine in scala di colore è un'immagine a singolo canale e si basa su una palette di 256 colori. Quando convertite un'immagine in scala di colore, Photoshop crea una tavola di consultazione del colore, che memorizza ed indicizza i colori dell'immagine. Se un colore nell'immagine originale non appare nella tavola, il programma lo fa corrispondere al colore più simile nella tavola colore o lo simula usando i colori disponibili.

Il metodo scala di colore è utile per limitare la palette di colori usati in un'immagine, ad esempio quando volete usare l'immagine in un'applicazione di animazione multimediale o su una pagina Web. L'uso di una tavola in scala di colore permette di ridurre la dimensione del file di un'immagine mantenendo la qualità visiva necessaria. Per ulteriori informazioni sulle tavole colore e sulla conversione di immagini in scala di colore, fate riferimento a "Convertire in scala di colore" a pagina 58.

Canali del colore

Ogni immagine Adobe Photoshop contiene uno o più *canali,* che rappresentano informazioni sugli elementi del colore nell'immagine. Ad esempio, un'immagine RGB contiene tre canali: uno per le informazioni del rosso, uno per le informazioni del verde ed uno per le informazioni del blu. In questo senso, un canale è analogo ad una lastra nel processo di stampa, nel quale si usa una lastra separata per applicare ogni strato di colore.

Per impostazione predefinita, le immagini bitmap, in scala di grigio e in scala di colore hanno un canale; le immagini con metodo RGB contengono tre canali.

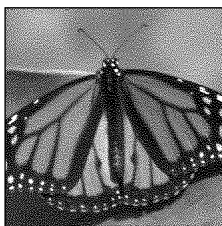
Misurare i valori di colore nella palette Info

Potete determinare i valori di colore di qualunque parte dell'immagine usando la palette Info. In base alle impostazioni della palette Info, potete selezionare qualunque strumento, posizionare il puntatore su una parte qualunque di un'immagine e determinare il valore di colore sotto il puntatore. Potete personalizzare la palette Info affinché mostri i valori di colore usando i modelli HSB o RGB o il metodo scala di grigio senza modificare il metodo dell'immagine stessa. Per altre informazioni, fate riferimento a "Anteprima dei valori del colore" a pagina 67 e "Personalizzare la palette Info" a pagina 13.

Regolare la visualizzazione sul monitor

Anche se il modello di colore RGB è in grado di visualizzare una vasta parte dello spettro visibile, il sistema video che invia dati al monitor spesso limita il numero di colori visualizzabili contemporaneamente. Comprendendo il modo in cui i dati del colore vengono calcolati nei file digitale e a video, potete regolare le preferenze di Photoshop per modificare i limiti del sistema video.

Profondità dei pixel

La *profondità dei pixel*, detta anche risoluzione in bit o profondità del colore, calcola quante informazioni di colore sono disponibili per ogni pixel di un'immagine. Una maggiore profondità di pixel (più bit di informazioni per pixel) indica più colori disponibili e una rappresentazione del colore più accurata nell'immagine digitale. Ad esempio, un pixel con una profondità di 1 può avere due valori: nero e bianco. Un pixel con una profondità di bit pari a 8 può avere 2^8 o 256 valori ed un pixel con una profondità di bit pari a 24 può avere 2^{24} o circa 16 milioni di colori possibili. I valori comuni per la profondità di pixel sono compresi fra 1 e 48 bit per pixel.

1-bit (Bitmap)

8-bit (scala di colore)

Opzioni per la visualizzazione del colore a 8 bit

In Adobe Photoshop ogni metodo di immagine usa una diversa *tavola di consultazione del colore*, o *palette dei colori*, per memorizzare i colori usati nell'immagine. Quando lavorate con un sistema di visualizzazione che supporta il colore a 8 bit (o meno), la scheda video mostra contemporaneamente solo 256 diversi colori. Ad esempio, un'immagine RGB può visualizzare 16,7 milioni di colori contemporaneamente. Tuttavia, se il monitor può visualizzare solo 256 dei 16,7 milioni di colori, Adobe Photoshop adotta una tecnica chiamata *dithering* per simulare gli altri colori. Il dithering regola i pixel adiacenti di diversi colori per creare l'illusione di un terzo colore, simulando la visualizzazione di colori non contenuti nella palette dei colori corrente.

Per impostazione predefinita, Adobe Photoshop usa il dithering a pattern per visualizzare i colori non contenuti nella palette dei colori corrente, creando un pattern diverso di zone più scure o più chiare nell'immagine. Al contrario, la diffusione elimina l'inaccuratezza rappresentando il colore di un pixel nei pixel circostanti ed elimina la creazione di pattern distinti. Tuttavia, la diffusione può creare incoerenze visive quando si ridisegna solo una parte dello schermo (ad esempio, quando scorrete, modificate o colorate). Quando stampate l'immagine, gli effetti del dithering sullo schermo non vengono stampati. Queste ed altre opzioni di visualizzazione possono essere impostate nella finestra di dialogo Preferenze.

Per selezionare un'opzione di visualizzazione colore:

1 Selezionate File > Preferenze > Visualizzazione e cursori.

2 Selezionate una o entrambe le seguenti opzioni:

• Usa palette di sistema per rendere più precisa la visualizzazione di immagini inattive.

• Usa dithering Diffusione per ridurre al minimo i pattern prodotti dal dithering.

Convertire tra le risoluzioni in bit

Nella maggior parte dei casi le immagini RGB, in scala di grigio e CMYK contengono 8 bit di dati per ogni canale di colore. Nel caso di un'immagine RGB con tre canali, si ottiene una risoluzione in bit RGB a 24 bit (8 bit x 3 canali) e una risoluzione in bit in scala di grigio a 8 bit (8 bit x 1 canale). Photoshop può anche leggere e importare immagini RGB a 48 bit e in scala di grigio a 16 bit (ognuna con 16 bit di dati per ogni canale del colore).

Nota: *Un'immagine con 16 bit per canale offre una maggiore distinzione del colore, ma la dimensione del file è molto maggiore rispetto a un'immagine con 8 bit per canale.*

Per quanto riguarda le immagini con 16 bit per canale, Photoshop supporta i seguenti strumenti e comandi: strumenti selezione, lazo, zoom, mano e contagocce; comandi Duplica, Livelli, Livelli automatici, Curve e Ruota quadro. Per sfruttare al massimo le funzioni di Photoshop, potete convertire un'immagine a 16 bit per canale in un'immagine a 8 bit per canale.

Per convertire da 8 bit per canale a 16 bit per canale:

1 Unite i livelli dell'immagine da convertire, come descritto in "Unire tutti i livelli" a pagina 171.

2 Selezionate Immagine > Metodo > 16 Bit/Canale.

Per convertire da 16 bit per canale a 8 bit per canale:

Selezionate Immagine > Metodo > 8 Bit/Canale.

Convertire da un metodo ad un altro

Quando convertite un'immagine da un metodo ad un altro, il passaggio fra i metodi crea una modifica permanente ai valori di colore dell'immagine. Ad esempio, quando convertite un'immagine RGB in metodo Scala di colore, i colori RGB non contenuti nella tavola colore sono convertiti nei colori più simili nella tavola. Di conseguenza, è opportuno convertire in un altro metodo solo dopo avere eseguito tutte le modifiche possibili nel metodo originale dell'immagine. Se ritenete di aver bisogno di un'immagine per più scopi, salvatene una copia di riserva prima di convertirla.

Per informazioni sulla conversione in metodo Bitmap, Scala di grigio o Scala di colore, fate riferimento alle sezioni seguenti.

Importante: *La conversione di un'immagine fra certi metodi unisce i livelli. Per poter modificare la versione originale dell'immagine dopo la conversione, eseguitene una copia contenente tutti i livelli.*

Per convertire un'immagine in un altro metodo:

Selezionate Immagine > Metodo e scegliete il metodo desiderato dal sottomenu. In alcuni metodi le immagini non possono essere convertite direttamente in altri metodi. I metodi non disponibili per l'immagine attiva non sono selezionabili.

Le seguenti conversioni causano l'unione dei livelli dell'immagine: da RGB a Scala di colore e da Scala di grigio a Bitmap oppure a Scala di colore.

Convertire nel metodo Bitmap

Per convertire un'immagine a colori in Bitmap, dovete prima convertirla in scala di grigio. In questo modo eliminate le informazioni di tonalità e saturazione lasciando i valori di luminosità. Poiché per le immagini bitmap sono disponibili poche opzione di modifica, è opportuno modificare l'immagine in metodo scala di grigio, quindi convertirla in metodo Bitmap se necessario per esportarla in un'altra applicazione.

Per convertire un'immagine in scala di grigio in metodo Bitmap:

1 Aprite l'immagine in scala di grigio, quindi selezionate Immagine > Metodo > Bitmap.

2 Nel campo Output, inserite un valore per la risoluzione di output dell'immagine bitmap e selezionate una unità di misura. Per impostazione predefinita, la risoluzione corrente dell'immagine appare come risoluzione di input e di output.

3 Selezionate un metodo di conversione bitmap e fate clic su OK. Se selezionate l'opzione Retino mezzetinte, fate riferimento alla sezione seguente. Gli altri metodi di conversione sono descritti in "Altre opzioni di conversione bitmap" a pagina 57.

Definire un retino mezzetinte per un'immagine bitmap

L'opzione Retino mezzetinte nella finestra di dialogo Bitmap permette di convertire i pixel di un'immagine in scala di grigio in punti mezzetinte simulati.

Per specificare il retino mezzetinte per un'immagine bitmap:

1 Selezionate Immagine > Metodo > Bitmap.

2 Fate clic sull'opzione Retino mezzetinte, quindi su OK.

3 In Frequenza, inserite un valore per la frequenza di retino e scegliete un'unità di misura. I valori possono essere compresi fra 1,0 e 999,999 linee per pollice e fra 0,400 e 400,000 linee per centimetro. Potete inserire valori decimali.

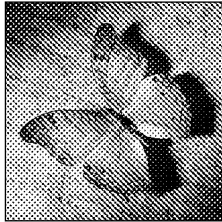
La frequenza di retino è la retinatura del retino mezzetinte. La frequenza dipende dalla carta e dal tipo di macchina usata per la stampa. I giornali usano normalmente un retino di 85 linee per pollice. Le riviste usano un retino a risoluzione maggiore, ad esempio 133 e 150 linee per pollice. Per determinare la frequenza di retino esatta, contattate la vostra tipografia.

4 Inserite un valore per l'angolo di retino in gradi. I valori possono essere compresi fra –180 e +180.

L'angolo di retino si riferisce all'orientamento del retino. I retini mezzetinte a tono continuo e in bianco e nero usano generalmente un angolo di 45 gradi.

5 In Forma, selezionate la forma di punto desiderata.

6 Fate clic su OK.

Immagine in scala di grigio originale

Conversione retino mezzetinte: 53 lpi, angolo 45 gradi, punti tondi

Potete memorizzare le impostazioni del retino mezzetinte e riutilizzarle con altre immagini usando i pulsanti Salva e Carica nella finestra di dialogo Retino mezzetinte.

Altre opzioni di conversione bitmap

Analogamente all'opzione Retino mezzetinte, le altre opzioni di conversione bitmap determinano la qualità dell'immagine bitmap, passando da un'immagine ad alto contrasto ad un effetto texture o retino mezzetinte per l'output su stampanti non PostScript®. Questi metodi sono descritti nelle sezioni successive.

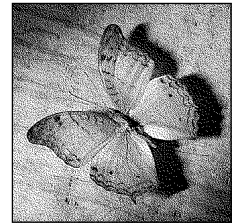
Soglia 50% Converte i pixel con valori di grigio sopra il livello di grigio medio (128) in bianco ed i pixel sotto il livello di grigio medio in nero. Il risultato è una rappresentazione dell'immagine in bianco e nero ad alto contrasto.

Sfumare pattern Converte un'immagine organizzando i livelli di grigio in configurazioni geometriche di punti bianchi e neri.

Diffusione Usa un processo di diffusione dell'errore per convertire l'immagine. Il programma inizia dal pixel nell'angolo superiore sinistro dell'immagine e valuta il relativo valore del livello del grigio. Se il valore è superiore al grigio medio (128), il pixel diventa bianco. Se il valore è inferiore a 128, il pixel diventa nero. Vi sono degli errori nella conversione in quanto il pixel originale non è generalmente puro fra bianco e nero, quindi la conversione lo trasforma in un valore di bianco o nero. La quantità di errore viene trasferita ai pixel circostanti prima che siano convertiti. In questo modo, l'errore viene diffuso sull'immagine. Il risultato è una texture grossolana tipo pellicola. Questa opzione è utile per visualizzare le immagini su uno schermo in bianco e nero.

Immagine in scala di grigio originale

Metodo di conversione Soglia 50%

Metodo di conversione Sfumare pattern

Metodo di conversione Diffusione

Convertire un'immagine bitmap in scala di grigio

Un'immagine bitmap convertita in scala di grigio contiene un solo livello di grigio (nero). Poiché in metodo bitmap sono disponibili poche opzioni di modifica, convertite l'immagine in scala di grigio per eseguire le modifiche, quindi riconvertitela in bitmap. Tenete presente che l'aspetto di un'immagine bitmap modificata in scala di grigio può variare quando la riconvertite in metodo bitmap.

Per convertire un'immagine bitmap in scala di grigio:

1 Selezionate Immagine > Metodo > Scala di grigio.

2 Inserite un valore per il Rapporto dimensioni.

Rapporto dimensioni è il fattore di riduzione della dimensione. Ad esempio, per ridurre la dimensione di un'immagine in scala di grigio del 50%, impostate il rapporto a 2. Se inserite un numero maggiore di 1, il programma crea una media dei pixel bitmap per produrre un unico pixel nell'immagine in scala di grigio. In questo modo potete generare diverse sfumature di grigio da un'immagine digitalizzata con uno scanner a 1 bit.

Convertire in scala di colore

A volte può essere necessario convertire un'immagine RGB in un'immagine in scala di colore per modificarne la tavola del colore o per esportare l'immagine in un'applicazione che supporta solo il colore a 8 bit. Ciò è utile per applicazioni di animazione multimediali e pagine World Wide Web. Quando convertite un'immagine RGB in scala di colore, dall'immagine vengono eliminati tutti i colori tranne 256.

Per convertire un'immagine RGB in un'immagine in scala di colore:

1 Selezionate Immagine > Metodo > Scala di colore.

2 Selezionate la palette desiderata, la profondità del colore ed i metodi di dithering. Queste opzioni sono descritte nelle sezioni seguenti.

3 Fate clic su OK.

Specificare una palette

Per convertire un'immagine in scala di colore sono disponibili otto tipi di palette. Selezionate Immagine > Metodo > Tavola colore per vedere il risultato di ogni opzione di palette.

Esatta Usa per le palette esattamente gli stessi colori che appaiono nell'immagine RGB. Poiché tutti i colori dell'immagine sono presenti nella palette dell'immagine, non vi è alcun dithering. Questa opzione è disponibile solo se nell'immagine RGB vengono usati 256 colori o meno.

Sistema (Macintosh) Usa la palette a 8 bit predefinita del sistema Macintosh, basata su una campionatura uniforme dei colori RGB.

Sistema (Windows) Usa la palette a 8 bit predefinita del sistema Windows, basata su una campionatura uniforme dei colori RGB.

Web Usa la palette utilizzata più frequentemente dai browser per Web per visualizzare le immagini a 8 bit.

Uniforme Crea una palette basata su una campionatura uniforme dei colori dallo spettro del colore. Ad esempio, se selezionate una profondità colore di 8 bit, Photoshop prende 6 livelli di colore equidistanti di rosso, verde e blu e calcola le combinazioni di tali colori per produrre una palette uniforme di 216 colori (6 x 6 x 6 = 216).

Per creare una palette uniforme composta da pochi colori, selezionate una profondità colore inferiore. Il numero totale di colori visualizzati nell'immagine corrisponde al cubo perfetto (8, 27, 64, 125 o 216) più vicino alla profondità colore selezionata.

Adattata Crea una palette campionando i colori dalle aree più comunemente usate dello spettro del colore che appare nell'immagine. Ad esempio, se disponete di un'immagine RGB contenente solo i colori verde e blu, la palette risultante sarà composta principalmente dai colori verde e blu. Poiché i colori nella maggior parte delle immagini sono concentrati in determinate aree dello spettro, questa tavola può risultare utile.

Per controllare in modo più preciso la creazione della palette Adattata, selezionate una parte dell'immagine contenente i colori da usare nella palette prima di eseguire la conversione. Quando avete una selezione attiva nell'immagine, Adobe Photoshop pondera la conversione rispetto ai colori nella selezione.

Personale Permette di creare una palette personale. Quando selezionate questa opzione, il programma mostra la finestra di dialogo Tavola colore. Potete quindi modificare la tavola colore e memorizzarla per un uso futuro oppure fare clic su Carica per caricare una tavola colore creata precedentemente. La modifica della tavola colore è descritta nella sezione "Modificare la tavola colore di un'immagine in scala di colore" a pagina 60.

Precedente Converte l'immagine usando la palette personale della conversione precedente. Questa opzione facilita la conversione di numerose immagini usando la stessa palette personale. Questa opzione è disponibile solo dopo avere convertito un'immagine con l'opzione Personale o Adattata.

Specificare la profondità del colore

Quando selezionate la palette Uniforme o Adattata, potete specificare la *profondità del colore*, o il numero di bit di informazioni di colore per pixel, per l'immagine in scala di colore. La profondità colore selezionata determina il numero di colori usati per visualizzare (o stampare) un'immagine. Ad esempio, se selezionate 4 bit per pixel, l'immagine è composta da 16 colori, se selezionate 6 bit per pixel, l'immagine è composta da 64 colori, se selezionate 8 bit per pixel, l'immagine è composta da 256 colori. (Il numero di colori usati appare nella casella di testo Colori). Inoltre, potete specificare il numero esatto di colori da visualizzare (fino a 256) selezionando Altro per Profondità colore ed inserendo un valore per Colori.

Le opzioni nella finestra di dialogo Scala di colore controllano solo come viene creata la tavola di colore. Adobe Photoshop continua a trattare l'immagine come immagine a 8 bit, a 256 colori.

Specificare le opzioni dithering

A meno che non utilizziate l'opzione tavola colore Esatta, la tavola colore può non contenere tutti i colori usati nell'immagine. Per simulare i colori non contenuti nella tavola colore, potete eseguire il dithering dei colori. Il dithering miscela i pixel dei colori disponibili per simulare i colori mancanti. Sono disponibili tre opzioni di dithering:

• Nessuno: Non esegue il dithering dei colori ma usa il colore più vicino al colore mancante. Ciò produce transizioni nette fra le sfumature di colore nell'immagine, creando un effetto posterizzato.

- Diffusione: Usa un metodo meno strutturato rispetto all'opzione Pattern per eseguire il dithering dei colori.
- Pattern: Aggiunge a caso dei pixel nei pattern per simulare i colori non contenuti nella tavola colore. Questa opzione è disponibile solo quando usate la palette di Sistema Macintosh.

Modificare la tavola colore di un'immagine in scala di colore

Quando convertite un'immagine RGB in un'immagine in scala di colore o quando lavorate in un' immagine in scala di colore, potete modificare uno o più colori nella tavola. Potete anche modellare i colori in base ad una tavola colore predefinita. Ogni immagine in scala di colore ha la propria tavola colore. Potete memorizzare una tavola colore da riutilizzare con altre immagini.

Vi sono due tipi di immagini in scala di colore: quelle con un numero limitato di colori (meno di 256) e immagini in pseudocolore (immagini in scala di grigio che mostrano variazioni nei livelli di grigio con il colore e non con sfumature di grigio). Le immagini in pseudocolore sono spesso utilizzate in applicazioni scientifiche e mediche. Le funzioni di modifica della tavola colore descritte nelle sezioni che seguono sono particolarmente utili con immagini in scala di colore a pseudocolore. Queste funzioni possono anche essere utilizzate per produrre effetti speciali con immagini in scala di colore aventi un numero limitato di colori.

Nota: *Per modificare i colori in un'immagine, selezionate Immagine > Regola ed usate i comandi di correzione dei sottomenu. Consultate il Capitolo 4, "Regolare colore e toni" per una descrizione di questi comandi.*

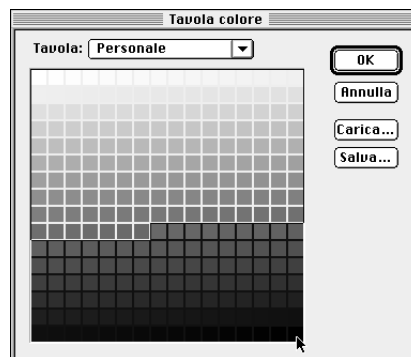
Modificare i colori nella tavola per scala di colore

Per modificare una tavola colore, selezionate i colori da modificare. Anche se il nostro esempio mostra la modifica di una tavola colore per un'immagine in pseudocolore, la procedura seguente vale per tutte le immagini in scala di colore.

Per modificare i colori nella tavola colore:

1 Aprite l'immagine in scala di colore.

2 Selezionate Immagine > Metodo > Tavola colore.

3 Fate clic o trascinate nella tavola per selezionare il colore o l'intervallo di colori da modificare.

Gamma mezzitoni e luci selezionata nella finestra di dialogo

4 Selezionate il colore desiderato come descritto in "Usare il selettore del colore Adobe Photoshop" a pagina 144, e fate clic su OK.

Se state modificando un intervallo di colori, Adobe Photoshop crea una sfumatura nella tavola colore fra i colori iniziali e finali. Il primo colore selezionato nel selettore colori è il colore iniziale dell'intervallo. Quando fate clic su OK, riappare il selettore colori da cui potete selezionare l'ultimo colore dell'intervallo.

I colori selezionati nel selettore colori vengono posizionati nell'intervallo scelto nella finestra di dialogo Tavola colore.

5 Fate clic su OK nella finestra di dialogo Tavola colore per applicare i nuovi colori all'immagine in scala di colore.

Scegliere un'opzione per tavola colore

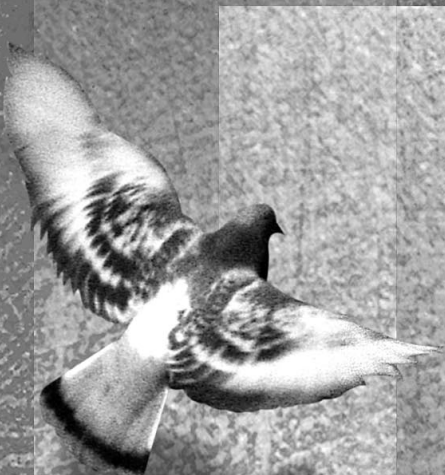
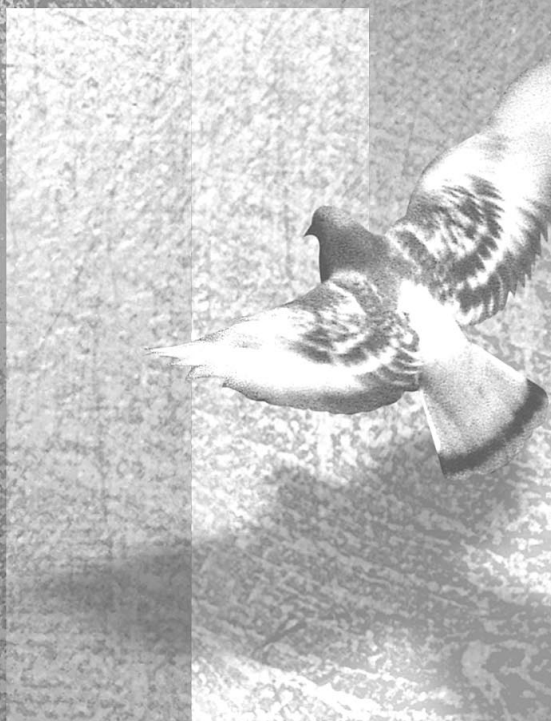
La tavola per scala di colore può essere modellata in base ad una delle sei tavole colore predefinite. Potete selezionare una tavola colore predefinita dal menu Tavola nella finestra Tavola colore.

- Personale: Usata quando la tavola non è una delle tavole colore incorporate in Adobe Photoshop.
- Base nera: Mostra una transizione di colori basata sui diversi colori emessi da un radiatore a corpo nero quando viene riscaldato, dal nero a rosso, arancione, giallo e bianco.
- Scala di grigio: Mostra una transizione uniforme dal nero al bianco con 256 livelli di grigio.
- Spettro: Mostra una transizione uniforme fra i colori che risultano quando la luce bianca passa attraverso un prisma: viola, blu, verde, giallo, arancione e rosso.
- Sistema Macintosh: Mostra la palette standard del sistema Macintosh a 256 colori.
- Sistema Windows: Mostra la palette standard del sistema Windows a 256 colori.

Memorizzare e caricare una tavola colore

Usate i pulsanti Salva e Carica presenti nella finestra di dialogo Tavola colore per memorizzare le tavole colore da usare con altre immagini Adobe Photoshop in scala di colore. Dopo avere caricato una tavola colore in un'immagine, i colori nell'immagine vengono modificati per riflettere le posizioni del colore cui fanno riferimento nella nuova tavola colore.

***Nota:** Potete anche caricare tavole colore memorizzate nella palette Campioni. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Salvare, caricare e sostituire i pennelli" a pagina 132.*

4

Capitolo 4: Regolare colore e toni

Adobe Photoshop Limited Edition offre numerosi strumenti di correzione del colore che vi permettono di regolare i valori di colore e di tonalità dell'immagine. Potete usare tali strumenti per correggere una sfumatura indesiderata, per acuire un contrasto di tonalità o per creare effetti speciali.

Usare gli strumenti di correzione del colore di Adobe Photoshop

Tutti gli strumenti di correzione del colore di Adobe Photoshop funzionano essenzialmente nello stesso modo: mappano gli intervalli esistenti di valori dei pixel a nuovi intervalli di valori. I diversi strumenti si distinguono per la diversa quantità di controllo che esercitano sugli intervalli dei valori. Per esempio, il comando Luminosità/contrasto regola allo stesso modo ciascun pixel nella selezione o nell'immagine: se aumentate il valore di luminosità di 30, tale valore viene aggiunto al valore di luminosità di tutti i pixel. Le curve, d'altra parte, riproducono i sistemi di correzione del colore della fascia alta e consentono di isolare 16 gamme di valori di pixel (colori) fra le luci pure e le ombre pure.

Usare i comandi di regolazione del colore

Per la maggior parte degli strumenti di regolazione, potete selezionare un comando dal sottomenu Immagine > Regola. I comandi del sottomenu Regola si riferiscono solo al livello selezionato. Quando regolate i valori del colore nel livello selezionato, alterate permanentemente i pixel di tale livello

La maggior parte degli strumenti di regolazione del colore ha una finestra di dialogo associata.

Per aprire una finestra di regolazione del colore:

Selezionate Immagine > Regola e il comando desiderato dal sottomenu.

Per annullare le modifiche al colore senza chiudere la finestra di regolazione del colore, tenete premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) per trasformare il pulsante Annulla nel pulsante Ripristina quindi fate clic su Ripristina.

Eseguire un'anteprima delle regolazioni del colore

Nella maggior parte dei casi, quando eseguite delle modifiche al colore in una selezione, Adobe Photoshop visualizza le modifiche su tutto lo schermo. Il programma modifica la tavola di consultazione del colore della scheda video (VLUT) in risposta alle modifiche specificate. L'animazione della tavola del colore viene controllata dalla scheda video e non da Adobe Photoshop. L'animazione della tavola del colore permette di eseguire un'anteprima più rapida delle regolazioni del colore mentre state apportando delle modifiche ad un'immagine di Photoshop; tuttavia, non sempre esegue un'anteprima accurata dell'immagine.

Nota: *Nella maggior parte dei sistemi funzionanti in Windows, l'animazione della tavola del colore funziona solo se il monitor è impostato a 256 colori. Affinché l'animazione della tavola del colore funzioni in modalità 24 bit con Windows, dovete aver installato nella directory Plug-ins un'estensione per l'animazione della tavola del colore, fornita dal produttore della scheda video.*

Potete ottenere un'anteprima accurata selezionando l'opzione Anteprima in una delle finestre di regolazione del colore. Quando selezionate Anteprima, disattivate l'animazione della tavola del colore; appare solo l'immagine o l'area selezionata dell'immagine con la correzione del colore. Questo permette di vedere con precisione l'effetto delle regolazioni del colore su un un'area selezionata.

Immagine con l'opzione Anteprima disattivata

Immagine con l'opzione Anteprima attivata

Per attivare l'anteprima e disattivare l'animazione della tavola del colore:

Selezionate l'opzione Anteprima in una qualunque finestra di dialogo per la correzione del colore.

L'animazione della tavola del colore viene disattivata e Adobe Photoshop mostra gli effetti delle modifiche solo sulla selezione corrente.

Per disattivare l'animazione della tavola del colore:

1 Selezionate File > Preferenze > Visualizzazione e cursori.

2 Deselezionate l'opzione Animazione Video LUT e fate clic su OK.

Eseguire un'anteprima con una scheda video da 24 bit o 32 bit (solo per Macintosh)

La funzione di animazione della tavola del colore può causare problemi se si sta utilizzando una scheda video da 24 bit o 32 bit per la quale non siano stati implementati correttamente alcuni comandi QuickDraw™ del colore. Se avete un problema, contattate il produttore della scheda video per gli aggiornamenti della ROM. Inoltre, dovete ripristinare la modalità video e disattivare l'opzione Animazione Video LUT nella finestra di dialogo Visualizzazione e cursori.

Per ripristinare la modalità video al fine di eseguire l'anteprima delle modifiche utilizzando una scheda video da 24 bit o 32 bit:

1 Selezionate Pannello di controllo dal menu Apple e fate doppio clic su Monitor.

2 Fate clic su una delle altre opzioni di visualizzazione del colore (quali 256 Colori) ed eseguite un'anteprima per vedere i risultati.

3 Fate clic sull'opzione originale di visualizzazione del colore.

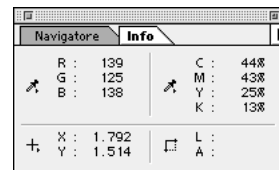
4 Chiudete il pannello di controllo.

5 In Photoshop, selezionate File > Preferenze > Visualizzazione e cursori e deselezionate l'opzione Animazione Video LUT; quindi fate clic su OK.

Anche se potrete eseguire correttamente un'anteprima delle modifiche con l'opzione Anteprima selezionata, non sarete però in grado di disattivare e attivare l'animazione della tavola del colore facendo clic sull'opzione Anteprima nella finestra di dialogo.

Anteprima dei valori del colore

Potete usare la palette Colore e la palette Info per visualizzare l'anteprima del colore dei pixel influenzati dalle regolazioni che state effettuando.

Quando spostate il puntatore su un'area che contiene i pixel mentre lavorate con una delle finestre di dialogo della regolazione del colore, la palette Info mostra due serie di valori. Il valore nella colonna a sinistra è il valore del colore del pixel originale; il valore nella colonna a destra rappresenta il valore del colore dopo aver eseguito la regolazione.

Per usare la palette Info al fine di eseguire l'anteprima delle modifiche al colore:

1 Selezionate Finestre > Mostra Info. (Consultate "Personalizzare la palette Info" a pagina 13 per informazioni sulle opzioni di visualizzazione della palette Info.)

2 Aprite una finestra di dialogo di regolazione del colore (consultate "Usare i comandi di regolazione del colore" a pagina 65).

3 Spostate il puntatore su un'area dell'immagine che desiderate esaminare. Il contagocce legge il valore di un singolo pixel, di un'area di 3 per 3 pixel o di 5 per 5 pixel, in base all'opzione Campione selezionata nella palette Opzioni Contagocce.

***Nota:** Mentre una finestra di dialogo per la regolazione del colore è aperta, lo strumento contagocce è automaticamente attivo fuori dalla finestra di dialogo; tuttavia, potete ancora accedere ai controlli di scorrimento e agli strumenti mano e zoom utilizzando i tasti modificatori della tastiera.*

La palette Info mostra i valori del colore sotto il puntatore prima e dopo la regolazione.

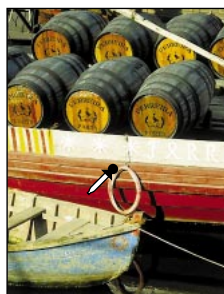
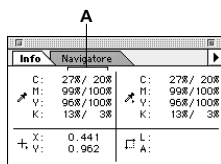
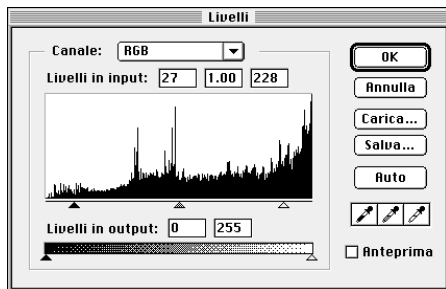



Immagine regolata *Palette Info*
***A.** Prima e dopo la regolazione Livelli*

Finestra di dialogo Livelli

Per usare la palette Colore al fine di eseguire l'anteprima dei valori del colore:

1 Selezionate Finestre > Mostra Colore.

2 Aprite una finestra di regolazione del colore (consultate "Usare i comandi di regolazione del colore" a pagina 65).

3 Fate clic sul pixel di cui desiderate eseguire l'anteprima. Dopo aver eseguito la regolazione, i valori del colore appaiono nella palette Colore.

Per annullare le modifiche al colore senza chiudere la finestra di dialogo, tenete premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) per trasformare il pulsante Annulla nel pulsante Ripristina, quindi fate clic su Ripristina.

Salvare e caricare le impostazioni di regolazione del colore

I pulsanti Salva e Carica nelle finestre di dialogo Livelli, Curve e Tonalità/saturazione vi permettono di salvare le correzioni del colore eseguite utilizzando tali finestre di dialogo per poterle poi applicare ad altre immagini.

Per applicare una regolazione di correzione del colore ad un'altra immagine:

1 Fate clic sul pulsante Salva nella finestra di dialogo per la correzione del colore che state utilizzando, quindi assegnate un nome e salvate le impostazioni di correzione del colore.

2 Chiudete la finestra di dialogo per la correzione del colore e aprite l'immagine alla quale desiderate applicare le correzioni.

3 Aprite nuovamente la finestra di dialogo per la correzione del colore e fate clic sul pulsante Carica. Individuate e aprite il file salvato con la correzione del colore.

4 Fare clic su OK per applicare le correzioni all'immagine.

Punto 1: Verificare la qualità della digitalizzazione e l'intervallo della tonalità

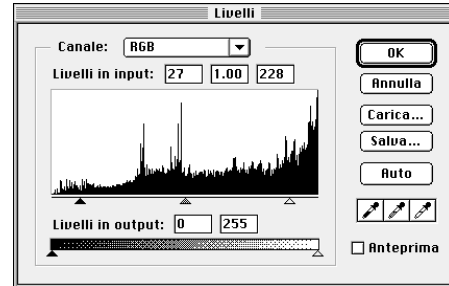
Nonostante possiate usare Photoshop per correggere certe imperfezioni della digitalizzazione, se non è stato acquisito un numero sufficiente di dettagli nell'immagine originale, è difficile se non impossibile produrre stampe di alta qualità. Per ulteriori informazioni sulla digitalizzazione, consultate "Digitalizzare le immagini" a pagina 37.

Un *istogramma* è una rappresentazione grafica dei numeri di pixel in un'immagine per ogni livello di luminosità. Potete usare l'istogramma per verificare che l'immagine contenga abbastanza dettagli al fine di eseguire una buona correzione. Pochi dettagli in un'immagine possono essere il risultato di una cattiva digitalizzazione o fotografia, oppure possono essere causati da troppe correzioni di colore, cosa che causa una perdita dei valori dei pixel. Se pensate che un'immagine possa essere stata corretta molte volte, ritornate all'immagine originale prima di applicare le procedure di correzione del colore descritte nel presente capitolo.

L' istogramma fornisce anche una rapida panoramica dell'intervallo di tonalità dell'immagine, detto anche valore dell'immagine. Un'immagine il cui dettaglio viene concentrato nelle ombre è detta immagine a basso valore; un'immagine il cui dettaglio viene concentrato nelle luci è detta immagine a valore elevato. L'identificazione dell'intervallo di tonalità dell'immagine permette di determinare le giuste correzioni della tonalità

Per determinare se nel processo di digitalizzazione sono state acquisite abbastanza informazioni, verificate i valori dei pixel delle zone d'ombra e di luce nella palette Info. In generale, i valori delle luci RGB di circa 240 e i valori delle ombre di circa 10 indicano che la digitalizzazione contiene sufficienti dettagli per produrre una stampa di alta qualità.

Per controllare l'istogramma per un'immagine:

Aprite l'immagine da esaminare e selezionate Immagine > Regola > Livelli.

Istogramma dei livelli di grigio dell'intera immagine

L'asse x dell'istogramma rappresenta i valori del colore dal più scuro (0) all'estrema sinistra al più chiaro (255) all'estrema destra; l'asse y rappresenta il numero totale di pixel con quel valore.

UNO SGUARDO ALL'ISTOGRAMMA L'istogramma fornisce una lettura di come i valori dei pixel sono distribuiti in un'immagine e mostra se l'immagine contiene abbastanza dettagli nelle luci, nei mezzitoni e nelle ombre per produrre una buona correzione.

Istogramma

Dettagli sufficienti per la correzione

Dettagli insufficienti per la correzione

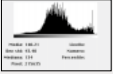
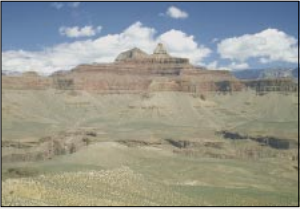



Immagine con valore medio

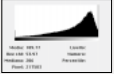



Immagine con valore alto

Immagine con valore basso

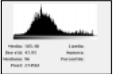



Immagine corretta

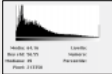



Immagine corretta

Immagine corretta

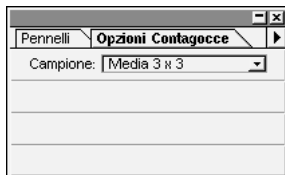
Punto 2: Impostare i valori di luminosità e ombreggiatura

La prima operazione nella correzione professionale della tonalità consiste nell'assegnare dei valori ai pixel con luminosità e ombreggiatura estreme, affinché tutto l'intervallo di tonalità fornisca il dettaglio più nitido possibile in tutta l'immagine. Questo processo è detto *impostazione delle luci e delle ombre* o *impostazione dei punti di bianco e di nero*. In Adobe Photoshop potete impostare luci e ombre utilizzando molti metodi diversi.

Impostare le luci e le ombre utilizzando i valori di destinazione

I professionisti del colore impostano le luci e le ombre assegnando i valori più chiari e più scuri degli inchiostri di stampa alle aree più chiare e più scure dell'immagine. È importante identificare un'area rappresentativa di luce e di ombra nell'immagine affinché l'intervallo di tonalità non si estenda inutilmente fino a comprendere i valori di pixel estremi che non forniscono alcun dettaglio all'immagine.

Per impostare la luce e l'ombra utilizzando i valori di destinazione:

1 Fate doppio clic sullo strumento contagocce e impostate l'opzione Campione a Media 3 x 3. Questa opzione indica ad Adobe Photoshop di visualizzare il valore medio di ciascun'area di 3 x 3 pixel di schermo e vi garantisce l'ottenimento di un campione veramente rappresentativo di un'area dell'immagine e non solo il valore di un singolo pixel.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

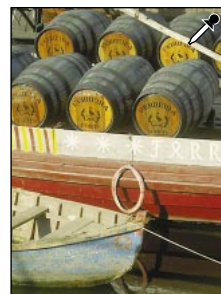
• Aprite la palette Info e spostate il puntatore sull'immagine per identificare le aree neutre più chiare dell'immagine. (Consultate "Anteprima dei valori del colore" a pagina 67).

• Utilizzate la modalità Soglia nella finestra di dialogo Livelli per identificare l'area di luce nell'immagine.

Notate che il vostro scopo in questo momento consiste nell'identificare un'area di luce rappresentativa nell'immagine — una luce stampabile — e non un'area che sia semplicemente bianco puro senza dettagli, quale un punto di bagliore nell'immagine. Il bianco senza dettagli, chiamato anche bianco *speculare*, viene riprodotto stampando senza inchiostro sulla carta.

Selezione dell'area di luce speculare

Info | Navigatore
R: 255 G: 251 B: 229 | H: 41° S: 10% B: 99%
X: 34.8 Y: 52.0 | L: A:

Valori nell'area di luce rappresentativa

Selezione dell'area di luce rappresentativa

Info | Navigatore
R: 249 G: 229 B: 192 | H: 38° S: 17% B: 98%
X: 1.007 Y: 0.233 | L: A:

Valori nell'area di luce rappresentativa

DETERMINARE I VALORI DI DESTINAZIONE Le immagini a valore basso e a valore alto possono beneficiare di valori di destinazione leggermente diversi rispetto a quelli mostrati a pagina 8 e pagina 10. Con un'immagine a valore basso, potete voler impostare la luce ad un valore inferiore per evitare troppo contrasto; con un'immagine a valore più elevato, potete voler impostare l'ombra ad un valore maggiore per conservare il dettaglio nelle luci. Sperimentate con valori di Luminosità dell'ombra compresi fra 4 e 20 e valori di Luminosità della luce compresi fra 96 e 80.

Immagine con valore alto

Ombra impostata usando valori di luminosità di destinazione medi (B:4)

Ombra impostata usando valori di luminosità di destinazione alti (B:20)

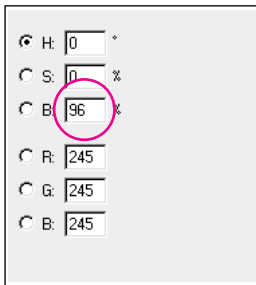
Immagine con valore basso

Luce impostata usando valori di luminosità di destinazione medi (B: 96)

Luce impostata usando valori di luminosità di destinazione bassi (B: 80)

3 Scegliete Immagine >Regola > Livelli o Curve per aprire la finestra di dialogo Livelli o Curve e fate doppio clic sullo strumento contagocce bianco per visualizzare il selettore dei colori. Nel selettore dei colori, inserite il valore da assegnare alla luce identificata nel punto 2.

Nella maggior parte delle situazioni in cui dovrete stampare su carta bianca, potete ottenere una buona luce in un'immagine a valore medio utilizzando i valori RGB di 244, 244 e 244 (l'equivalente in scala di grigio è un punto al 4%).

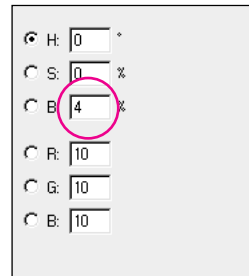
Potete riprodurre velocemente tali valori di destinazione inserendo un valore pari al 96% nella casella di testo B, per la luminosità.

Valori di destinazione stampabili delle luci

4 Dopo aver inserito i valori, fate clic su OK nella finestra di dialogo Selettore dei colori; quindi fate clic sull'area di luce identificata nel punto 2. Nel caso in cui facciate clic sulla luce sbagliata, tenete premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fare clic su Ripristina nella finestra di dialogo.

I valori dei pixel dell'intera l'immagine sono regolati proporzionalmente ai nuovi valori della luce. Qualunque pixel più chiaro dell'area su cui avete fatto clic, quale qualunque pixel in un punto di bagliore, diventa bianco speculare. La palette Info mostra i valori sia prima che dopo la regolazione del colore.

5 Ora potete utilizzare la palette Info per identificare un'area di ombra rappresentativa nell'immagine (non fate ancora clic su tale area).

6 Fate doppio clic sullo strumento contagocce nero nella finestra di dialogo Livelli o Curve ed inserite un valore di destinazione dell'ombra. In una situazione tipica in cui dovrete stampare su carta bianca, potete ottenere una buona ombreggiatura in un'immagine a valore medio utilizzando i valori RGB di 10, 10 e 10 rispettivamente (l'equivalente in scala di grigio è un punto al 96%).

Potete riprodurre velocemente questi stessi valori inserendo un valore di 4 nella casella di testo B, per la luminosità.

Valori di destinazione stampabili delle ombre

7 Fate clic su OK dopo aver inserito i valori; quindi fate clic sull'area d'ombra identificata al punto 5.

Dopo l'impostazione delle ombre

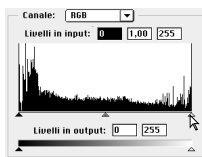
Per usare la modalità Soglia al fine di identificare le aree più chiare e più scure nell'immagine:

1 Scegliete Immagine > Regola > Livelli per visualizzare la finestra di dialogo Livelli. Assicuratevi che l'opzione Anteprima sia deselezionata.

Nota: *Sulla maggior parte dei sistemi Windows, la modalità Soglia funziona solo se il monitor è impostato a 256 colori. Affinché la modalità Soglia funzioni, nella finestra delle preferenze di Visualizzazione e cursori deve essere attivata l'opzione Animazione Video LUT. Per altre informazioni, fate riferimento a "Anteprima dei valori del colore" a pagina 67.*

2 Tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e trascinate il triangolo bianco o nero di Livelli in input.

L'immagine cambia in modalità Soglia e appare un'immagine in anteprima ad alto contrasto. Le aree visibili dell'immagine indicano le parti più chiare dell'immagine se state trascinando il cursore bianco e le parti più scure se state trascinando il cursore nero. Se avete un canale di un'immagine a colori selezionato nella finestra Livelli, l'area nera indica dove non è presente nessun componente del dato colore.

Per vedere un'anteprima ad alto contrasto delle aree di luce o d'ombra...

tenete premuto il tasto Opzione/Alt e spostate uno dei triangoli di Livelli in input.

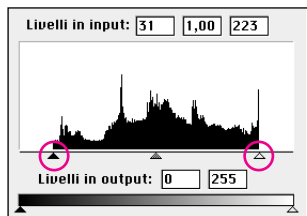
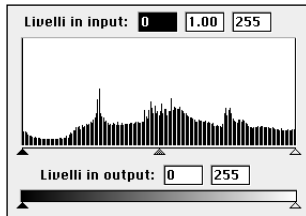
3 Trascinate lentamente il cursore al centro dell'istogramma per identificare le aree chiare e scure nell'immagine.

Impostare le luci e le ombre con i cursori Livelli

Un modo alternativo per impostare le luci e le ombre in un'immagine che mostra una mancanza di pixel su una delle due estremità dell'istogramma, consiste semplicemente nello spostare i cursori di Livelli in input nel primo gruppo di pixel su entrambe le estremità dell'istogramma. Questo permette di mappare tali pixel — i pixel più scuri e più chiari di ogni canale — a bianco e nero. I pixel corrispondenti negli altri canali sono regolati proporzionalmente in modo da non influenzare il bilanciamento del colore.

Usare i cursori Livelli per impostare le luci e le ombre è meno esatto che assegnare i valori di destinazione ma spesso dà buoni risultati. Inoltre, tale metodo è preferibile se desiderate conservare una sfumatura di colore nelle luci e nelle ombre, poiché non influenza il bilanciamento del colore.

Per impostare le luci e le ombre utilizzando i cursori Livelli:

1 Selezionate Immagine > Regola > Livelli per riaprire la finestra di dialogo Livelli se necessario e trascinate i cursori Livelli in input sul bordo del primo gruppo di pixel verso le estremità dell'istogramma. Quindi fate clic su OK.

2 Per visualizzare il nuovo istogramma, aprite nuovamente la finestra di dialogo Livelli. Notate che l'istogramma è stato ridimensionato per contenere i nuovi punti bianchi e neri, provocando degli spazi vuoti nell'istogramma.

Tali spazi vuoti sono impercettibili sull'immagine a meno che non siano grandi o associati ad un numero basso del pixel.

Notate che nonostante entrambe le regolazioni abbiano migliorato il contrasto nell'immagine, l'impostazione delle luci e delle ombre a valori di colore neutro ha eliminato anche la sfumatura di colore, mentre la regolazione dei cursori Livelli non ha influenzato il bilanciamento del colore.

In questo esempio, l'eliminazione della sfumatura di colore assegnando i valori di destinazione è risultato utile. Tuttavia, in un'altra immagine — per esempio, una senza luci neutre — l'uso dei cursori Livelli per impostare le luci e le ombre può produrre risultati migliori, proprio perché non influenza il bilanciamento del colore.

Impostare automaticamente le luci e le ombre

Il comando Livelli automatici e i pulsanti Auto nella finestre di dialogo Livelli e Curve regolano automaticamente i livelli o le curve, rispettivamente. Tali comandi automatici eseguono automaticamente l'equivalente della regolazione del cursore Livelli: cioè, tali funzioni definiscono automaticamente i pixel più chiari e più scuri dell'immagine come bianco e nero, quindi ridistribuiscono proporzionalmente i valori intermedi dei pixel.

In generale, la funzione Auto fornisce buoni risultati nel caso in cui una semplice regolazione di contrasto sia necessaria ad un'immagine con una distribuzione media dei valori del pixel; tuttavia, tale funzione non fornisce il controllo più preciso che può essere raggiunto regolando manualmente i controlli Livelli o Curve.

Per impostare automaticamente i punti bianchi e neri:

Scegliete un'opzione di Auto:

- Scegliete Immagine > Regola > Livelli automatici.
- Scegliete Immagine > Regola > Livelli o Curve. Nella finestra di dialogo Livelli o Curve, fate clic su Auto.

Per impostazione predefinita, la funzione Auto taglia i pixel bianchi e neri del 0,5% — cioè, quando identificate i pixel più chiari e più scuri nell'immagine, essa ignora il primo 0,5% di uno dei due estremi. Tale taglio di valori assicura che il programma basi i propri valori bianchi e neri sui pixel chiari e scuri realmente rappresentativi e non su singoli valori di pixel estremi dell'immagine.

Per cambiare la quantità dei valori di bianco e di nero ritagliati:

1 Tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows), quindi fate clic sul pulsante Opzioni nella finestra di dialogo Livelli o Curve.

2 Nella finestra di dialogo Intervallo automatico inserite la percentuale dei pixel estremi di luce e di ombra che devono essere esclusi dalla funzione Auto; quindi fate clic su OK. Vi consigliamo di usare un valore compreso fra 0,5% e 1%.

Punto 3: Regolare i mezzitoni ed eseguire regolare con precisione la correzione di tonalità

Dopo aver impostato le luci e le ombre, potete voler regolare i mezzitoni o regolare con precisione il contrasto. Molto spesso, questo punto non è necessario con immagini a valore medio; l'impostazione delle luci e delle ombre ridistribuisce generalmente in modo appropriato i valori dei pixel dei mezzitoni. Tuttavia, se i valori dei pixel sono concentrati su una delle due estremità della scala di grigio, spesso sono necessarie ulteriori regolazioni dei mezzitoni per ridistribuirli dove sono troppo pochi.

Potete inoltre usare il pulsante contagocce grigio nella finestra Livelli o Curve per impostare i punti intermedi lungo la scala di grigio ed eliminare le sfumature di colore nei mezzitoni (per una descrizione sul metodo di funzionamento dei pulsanti contagocce, fate riferimento a "Impostare le luci e le ombre con i cursori Livelli" a pagina 74). Tuttavia, per un controllo preciso delle regolazioni dei mezzitoni, vi consigliamo di regolare il cursore dei mezzitoni di Livelli o i valori dei mezzitoni nella finestra di dialogo Curve.

I cursori Livelli vi permettono di eseguire regolazioni graduali della luminosità, del contrasto e dei mezzitoni di un'immagine. La regolazione dei mezzitoni permette di modificare i valori di luminosità dell'intervallo medio delle tonalità di grigio senza alterare drasticamente le ombre e le luci.

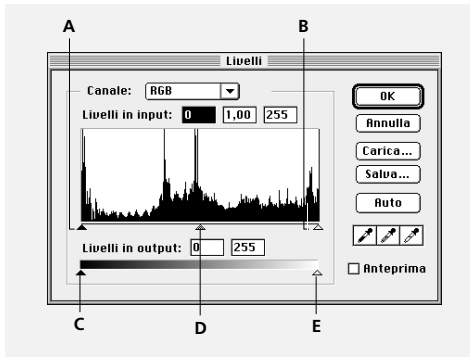
Per usare i cursori Livelli:

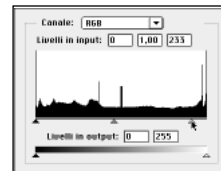
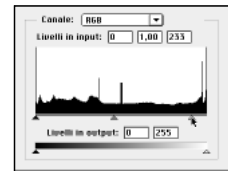
1 Scegliete Immagine > Regola > Livelli.

La finestra Livelli visualizza un istogramma dell'immagine. (Per informazioni, consultate "Uno sguardo all'istogramma" a pagina 70.)

2 Regolate il contrasto:

• Usate i controlli del cursore Livelli in input direttamente sotto l'istogramma per aumentare il contrasto nell'immagine. Il triangolo nero controlla le ombre, il triangolo grigio controlla i mezzitoni mentre quello bianco controlla le luci. Potete anche inserire direttamente i valori nelle caselle di testo Livelli in input.

• Usate i controlli del cursore Livelli in output situato nella parte inferiore della finestra di dialogo Livelli per ridurre il contrasto nell'immagine. Il triangolo nero controlla le ombre mentre quello bianco le luci. Inoltre, potete inserire direttamente i valori nelle caselle di testo Livelli in output.

A. *Aumenta le ombre* ***B.*** *Aumenta le luci*
C. *Diminuisce le ombre* ***D.*** *Regola la gamma o i livelli di grigio* ***E.*** *Diminuisce le luci*

Per esempio, supponete che l'immagine contenga dei pixel che ricoprono l'intera scala da 0 a 255 e volete aumentare il contrasto nell'immagine. Se trascinate il triangolo bianco di Livelli in input fino a 233, i pixel con valori di luminosità di 233 e maggiore vengono mappati a 255, mentre i pixel con valori di luminosità inferiori vengono mappati a valori più chiari corrispondenti. In questo modo l'immagine si schiarisce aumentando il contrasto nelle aree di luce.

Originale

Contrasto aumentato nelle luci

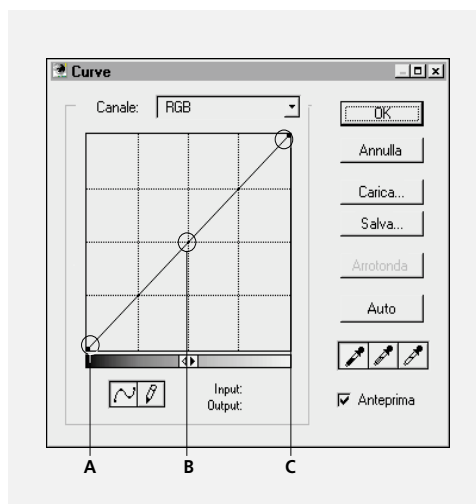
D'altra parte, supponete di voler diminuire il contrasto dell'immagine. Se trascinate il triangolo di Livelli in output a 220, i pixel con valori di luminosità di 255 vengono rimappati a 220 e i pixel con valori di luminosità inferiori vengono mappati ai valori più scuri corrispondenti. In questo modo l'immagine si scurisce diminuendo il contrasto nelle aree di luce.

Usare il comando Curve

Come il comando Livelli, Curve vi permette di regolare l'intervallo di tonalità di un'immagine. Tuttavia, invece di eseguire le regolazioni usando solo tre variabili (luci, ombre e mezzitoni), potete regolare un qualunque punto lungo la scala compresa fra 0 e 255, mantenendo un massimo di altri 15 valori costanti.

Inoltre potete usare l'opzione di mappatura personale della finestra di dialogo Curve per disegnare una curva di tonalità mediante trascinamento. Tale funzione vi permette di creare una varietà di effetti interessanti di colore e tonalità.

Per usare la finestra di dialogo Curve:

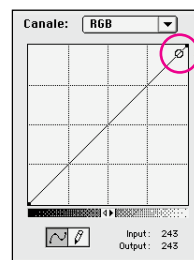
1 Scegliete Immagine > Regola > Curve.

A. *Ombre* ***B.*** *Mezzitoni* ***C.*** *Luci*

L'asse orizzontale del grafico rappresenta i valori originali di luminosità dei pixel (Livelli in input); l'asse verticale rappresenta i nuovi valori di luminosità (Livelli in output). Nella linea diagonale che appare per impostazione predefinita, nessun pixel è stato mappato a nuovi valori, quindi tutti conservano gli stessi valori di input e output.

Nota: *Per impostazione predefinita, Curve visualizza i valori di luminosità da 0 a 255 con le ombre (0) a sinistra, per le immagini RGB. Per invertire la curva e cambiare la visualizzazione in qualunque momento, fate clic sulla doppia freccia situata sotto la curva.*

2 Spostate il puntatore all'area che desiderate correggere e tenete premuto il pulsante del mouse.

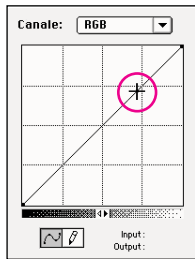
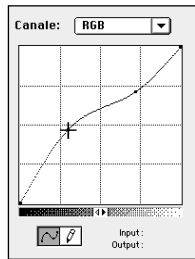
Appare un cerchio che marca la posizione del pixel sul grafico ed i valori di output e input vengono visualizzati nella parte inferiore della finestra di dialogo. Questo passaggio identifica la porzione della curva che desiderate regolare.

Un clic sull'immagine...

visualizza i valori dei pixel e la posizione sulla curva.

3 Fate clic su un qualunque punto della curva che desiderate resti fisso. Per esempio, se desiderate regolare i mezzitoni mentre riducete l'effetto sulle luci e sulle ombre, fate clic sui punti a un quarto e a tre quarti della curva.

Potete aggiungere fino a 15 punti alla curva, bloccando tali valori. Per mantenere i valori costanti, aggiungete dei punti alla griglia in cui i punti di input e di output sono uguali. Per rimuovere un punto fisso dalla curva, trascinatelo fuori dal grafico.

Evitate curve troppo appuntite (che posterizzano il colore) e non ammucchiate i punti sui punti bloccati (cosa che miscelerebbe insieme i colori o li sposterebbe in modo non uniforme).

4 Trascinate la curva finché l'immagine appare come la desiderate.

Fate clic per fissare un punto sulla curva...

quindi trascinate per regolare.

Le modifiche alla curva divengono le nuove impostazioni predefinite, finché non ripristinate la curva.

Per rendere più fine la griglia di Curve, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) e fate clic sulla griglia. Per ingrossare la griglia, premete Alt/Opzione e fate nuovamente clic.

Per usare l'opzione di mappatura personale nella finestra di dialogo Curve:

1 Fate clic sulla matita situata nella parte inferiore della finestra di dialogo Curve.

2 Trascinatela per disegnare la curva desiderata nell'area del grafico Curve.

Quando vi spostate sul grafico appare automaticamente il puntatore a matita. Per vincolare la curva a una linea retta, tenete premuto il tasto Maiusc quindi fate clic per definire le estremità della curva. Per esempio, potete creare un negativo di un'immagine tenendo premuto Maiusc e facendo clic sull'angolo superiore sinistro del grafico, poi su quello inferiore destro.

3 Se lo desiderate, fate clic su Arrotonda per arrotondare la curva disegnata.

Punto 4: Regolare il bilanciamento del colore

Dopo avere completato la correzione della tonalità, potete esaminare e diagnosticare precisamente qualunque problema di colore nell'immagine, come una sfumatura di colore o colori ipersaturi o non saturi.

Regolare il bilanciamento del colore

Quando si regolano i singoli componenti del colore in un'immagine, è importante comprendere che ogni regolazione di colore influenza il bilanciamento totale del colore nell'immagine e che sono disponibili numerosi modi per ottenere effetti simili. Se non siete pratici della regolazione delle componenti cromatiche, potete tenere a portata di mano uno schema della ruota dei colori.

Potete usare la ruota dei colori per prevedere come il cambiamento di una componente influenzerà gli altri colori nell'immagine. Per esempio, potete diminuire la quantità di qualunque colore in un'immagine aumentando la quantità del colore opposto nella ruota dei colori, e viceversa. Allo stesso modo, potete aumentare e diminuire un colore regolando i due colori adiacenti sulla ruota dei colori, o anche regolando i due colori adiacenti al colore opposto sulla ruota dei colori.

Ad esempio, potete diminuire il magenta in un'immagine rimuovendo il rosso o il blu o aggiungendo del verde. Tutte queste regolazioni generano un bilanciamento globale del colore contenente una quantità inferiore di magenta. Il modo in cui scegliete quale regolazione sia adeguata all'immagine dipende dall'immagine in questione e dall'effetto particolare desiderato.

Usare il comando Bilanciamento colore

Il comando Bilanciamento colore permette di modificare la miscela dei colori in un'immagine a colori. Come il comando Luminosità/contrasto, questo strumento fornisce una correzione generalizzata del colore. Per il controllo preciso delle singole componenti del colore, usate Livelli, Curve o il comando Tonalità/saturazione.

Per regolare i livelli di un colore specifico in un'immagine:

1 Scegliete Immagine > Regola > Bilanciamento colore.

2 Procedete in uno dei modi seguenti:

• Fate clic su Ombre, Mezzitoni o Luci per selezionare l'intervallo di tonalità sul quale desiderate focalizzare le modifiche.

• Con le immagini RGB, fate clic su Mantieni luminosità per impedire la variazione dei valori di luminosità nell'immagine nonché la variazione del colore. Tale opzione mantiene il bilanciamento di tonalità nell'immagine.

3 Per aumentare un colore nell'immagine, trascinate un triangolo verso quel colore; trascinatelo invece nel senso opposto se volete diminuirlo.

I valori presenti nella parte alta della finestra di dialogo Bilanciamento colore mostrano i cambiamenti del colore per i canali rosso, verde e blu. I valori possono essere compresi fra –100 e +100.

Usare il comando Tonalità/saturazione

Il comando Tonalità/saturazione permette di regolare la tonalità, la saturazione e la luminosità delle singole componenti del colore di un'immagine. Come Bilanciamento colore, questo comando si basa sulla ruota dei colori. La regolazione della tonalità o del colore corrisponde a uno spostamento attorno alla ruota dei colori; la regolazione della saturazione, o della purezza del colore, corrisponde a uno spostamento lungo il suo diametro. Potete inoltre utilizzare l'opzione Colora per aggiungere colore a un'immagine in scala di grigio convertita in RGB o per creare l'effetto di una sola tonalità.

Per regolare un'immagine usando Tonalità/saturazione:

1 Scegliete Immagine > Regola > Tonalità/saturazione per visualizzare la finestra di dialogo Tonalità/saturazione.

Sul lato sinistro della finestra di dialogo si trovano sei campioni di colore per i colori additivi e sottrattivi nello stesso ordine in cui appaiono nella ruota dei colori: rosso, giallo, verde, ciano, blu e magenta.

Oltre a ciò, il campione di colore situato nella parte inferiore della finestra di dialogo consente di controllare l'effetto della regolazione su un colore selezionato (per impostazione predefinita, il colore di primo piano). Fate clic su un colore nell'immagine per modificare il colore del campione.

2 Selezionate il pulsante vicino alla componente del colore che desiderate regolare oppure selezionate Composito per regolare tutti i colori contemporaneamente.

3 Trascinate il cursore di Tonalità finché i colori non appaiono come li desiderate. Potete anche inserire un valore nella casella di testo Tonalità.

I valori visualizzati nella casella di testo riflettono il numero di gradi di rotazione attorno alla ruota rispetto al colore originale del pixel. Un valore positivo indica una rotazione in senso orario; un valore negativo indica una rotazione antioraria.

4 Trascinate il triangolo di Saturazione verso destra per aumentare la saturazione; trascinatelo verso sinistra per diminuirla. In questo modo il colore si sposta lontano dal centro o verso il centro della ruota, in relazione ai valori iniziali del colore dei pixel selezionati.

5 Trascinate il cursore di Luminosità verso destra per aumentare la luminosità, verso sinistra per diminuirla. I valori possono essere compresi fra –100 e +100.

Per colorare un'immagine in scala di grigio o creare un effetto a una tonalità:

1 Se state colorando un'immagine in scala di grigio, selezionate Immagine > Metodo > RGB per convertirla in RGB.

2 Aprite la finestra di dialogo Tonalità/saturazione, come descritto in "Usare i comandi di regolazione del colore" a pagina 65.

3 Fate clic su Colora. L'immagine viene convertita a delle tonalità del rosso, il punto 0° sulla ruota dei colori, al 100% di saturazione. Notate che il valore di luminosità di ogni pixel non cambia.

4 Usate il cursore Tonalità per selezionare un nuovo colore.

5 Usate i cursori Saturazione e Luminosità per regolare la saturazione e la luminosità dei pixel; quindi fate clic su OK.

Punto 5: Contrastare l'immagine

La maschera di contrasto o *USM* è una tecnica tradizionale di composizione a video usata per contrastare i bordi in un'immagine. Il filtro Maschera di contrasto corregge la sfocatura che ha avuto luogo in fotografia, digitalizzazione, ricampionamento e stampa. L'applicazione del filtro Maschera di contrasto è consigliato se la destinazione finale delle immagini è la stampa o la visualizzazione online.

Il filtro Maschera di contrasto individua i pixel che differiscono da quelli adiacenti in base ai valori di luminosità specificati, quindi aumenta il contrasto dei pixel della quantità che specificate. Inoltre, dovete indicare il numero di pixel circostanti al quale viene applicato l'effetto di contrasto.

Quando si contrasta un'immagine, è importante comprendere che gli effetti del filtro Maschera di contrasto sono molto più accentuati sullo schermo che nella stampa ad alta risoluzione. Se la destinazione finale è la stampa, fate delle prove come descritto in questo capitolo per determinare quali impostazioni della finestra di dialogo si adatteranno meglio alla vostra immagine.

APPLICARE IL FILTRO MASCHERA DI CONTRASTO Finché non avete acquisito familiarità con i risultati stampati dell'applicazione del filtro Maschera di contrasto, usate gli esempi riportati nel presente capitolo per determinare quali impostazioni della finestra di dialogo sono le migliori per l'immagine su cui state lavorando. A causa delle limitazioni di risoluzione del monitor, gli effetti del filtro sono molto più evidenti su schermo che in stampa.

Notate come il valore predefinito di Soglia 0 aggiunga disturbo alle tonalità color pelle di questa immagine e renda la pelle granulosa; impostazioni più alte di Soglia contrastano i bordi del volto senza influenzare le tonalità color pelle. Un aumento della Soglia permette di aumentare anche la Quantità senza aggiungere disturbo alle aree che necessitano di minor contrasto.

Immagine originale

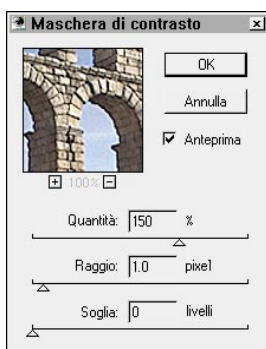
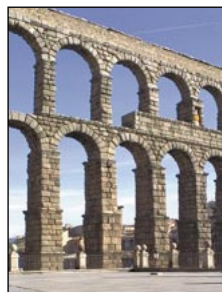
Contrasto 200, Raggio 1, Soglia 0

Contrasto 200, Raggio 2, Soglia 0

Contrasto 300, Raggio 1, Soglia 15

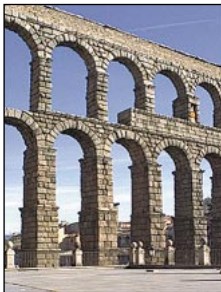
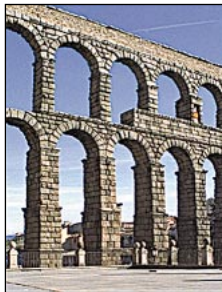
Per contrastare un'immagine usando il filtro Maschera di contrasto:

1 Selezionate Filtro > Contrasto > Maschera di contrasto.

2 Nella finestra di dialogo Maschera di contrasto, selezionate le seguenti opzioni:

• Scegliete una Quantità per determinare di quanto deve essere aumentato il contrasto dei pixel. Per immagini stampate ad alta risoluzione, vi consigliamo una quantità compresa fra il 150% e il 200%.

Prima del filtro Maschera di contrasto

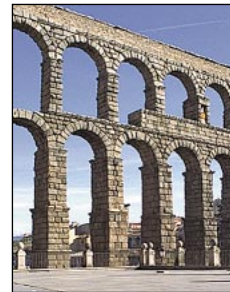
Maschera di contrasto: Quantità 150%; Raggio 1; Soglia 0

• Scegliete un Raggio per determinare il numero di pixel attorno a quelli del bordo che saranno influenzati dal contrasto. Per le immagini ad alta risoluzione, vi consigliamo un Raggio compreso fra 1 e 2.

Negli esempi mostrati qui, nella prima immagine sono stati sottoposti a contrasto solo i pixel del bordo, mentre nella seconda immagine un valore elevato per raggio ha contrastato una striscia più larga di pixel. Questo effetto è molto meno evidente nella versione stampata ad alta risoluzione che su schermo, poiché un raggio a due pixel rappresenta un'area molto più piccola nell'immagine stampata che non in quella visualizzata.

Raggio 1(Quantità 150% Soglia 0)

Raggio 2 (Quantità 150% Soglia 0)

• Selezionate una Soglia per determinare quanto devono essere diversi i valori di luminosità fra due pixel, prima che essi vengano considerati pixel del bordo e vengano contrastati dal filtro. Per le immagini con tonalità color pelle e altre aree nelle quali volete evitare di introdurre un disturbo, usate i valori di Soglia compresi fra 2 e 20. Il valore predefinito di Soglia (0) contrasta tutti i pixel dell'immagine.

Nell'esempio mostrato notate che aumentando la Soglia si elimina molto disturbo nei mattoni e nel suolo.

Maschera di contrasto: Quantità 150%; Raggio 1; Soglia 10

Maschera di contrasto: Quantità 150%; Raggio 1; Soglia 0

Usare il comando Variazioni per regolazioni generalizzate della tonalità e del colore

Il comando Variazioni vi permette di regolare visivamente il bilanciamento del colore, il contrasto e la saturazione di un'immagine o selezione. Tale comando è utile soprattutto quando state lavorando in un'immagine di valore medio che non necessita di regolazioni precise del colore.

Per usare il comando Variazioni:

1 Scegliete Immagine > Regola > Variazioni per visualizzare la finestra di dialogo Variazioni.

Nota: *Se il comando Variazioni non appare nel sottomenu Regola, è probabile che il plug-in Variazioni non sia stato installato. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a* *"Usare i moduli plug-in" a pagina 18.*

Le due miniature riportate in alto nella finestra di dialogo mostrano la selezione originale (Originale) e la selezione con le regolazioni attualmente selezionate (Risultato). Quando aprite la finestra di dialogo per la prima volta, queste due immagini sono uguali. Quando eseguite delle regolazioni, l'immagine Risultato cambia per adeguarsi alle vostre scelte.

2 Selezionate le seguenti opzioni:

• Deselezionate Mostra eccesso se non volete vedere un'anteprima al neon delle aree nell'immagine che verranno ritagliate — cioè, convertite in bianco o nero puro quando viene applicata la regolazione. Il ritaglio non ha luogo quando regolate i mezzitoni.

• Selezionate Ombre, Mezzitoni o Luci per indicare se volete regolare rispettivamente le aree scure, centrali o chiare della selezione.

• Selezionate Saturazione per cambiare il grado di tonalità nell'immagine. Notate che se l'opzione Mostra eccesso è selezionata e l'immagine presenta un ritaglio dopo la regolazione, avete superato la saturazione massima per il colore.

• Usate il cursore Minore/Maggiore per determinare la quantità di ogni regolazione. Lo spostamento del cursore su una tacca a destra o a sinistra raddoppia la quantità della regolazione.

3 Regolate il colore e la luminosità come segue:

• Per aggiungere un colore all'immagine, fate clic sulla miniatura opportuna del colore.

• Per sottrarre un colore, fate clic sul suo opposto, situato nella posizione opposta sulla ruota dei colori; per esempio, per sottrarre il cyan, fate clic sulla miniatura del rosso.

4 Fate clic sulle miniature situate a destra nella finestra di dialogo per regolare la luminosità dell'immagine.

Notate che ogni volta che fate clic su una miniatura, tutte le miniature cambiano. La miniatura centrale riflette sempre le scelte correnti.

Usare il comando Luminosità/contrasto

L'uso del comando Luminosità/contrasto è il modo più semplice per eseguire semplici regolazioni sull'intervallo di tonalità. Diversamente da Livelli e Curve, questo comando regola contemporaneamente i valori di tutti i pixel dell'immagine — luci, ombre e mezzitoni — e quindi non è consigliato per una stampa con esigenze sofisticate o per regolazioni precise del colore.

Per usare la finestra di dialogo Luminosità/contrasto:

1 Scegliete Immagine > Regola > Luminosità/contrasto per visualizzare la finestra di dialogo Luminosità/contrasto.

2 Trascinare i cursori per regolare la luminosità e il contrasto.

Trascinando a sinistra si diminuisce il livello, a destra lo si aumenta. Il numero a destra di ogni cursore mostra il valore della luminosità o del contrasto. I valori sono compresi fra –100 e +100.

3 Dopo che avete terminato le regolazioni, fate clic su OK.

Strumenti speciali di regolazione del colore

I comandi Inverti, Equalizza, Soglia e Posterizza cambiano anch'essi i valori dei colori o della luminosità in un'immagine. Nella maggior parte dei casi, tali comandi forniscono drastici effetti generali che vengono applicati al livello selezionato. Tali comandi sono generalmente usati per il miglioramento del colore e per produrre effetti speciali, piuttosto che per la correzione del colore.

Usare il comando Inverti

Il comando Inverti crea un negativo di un'immagine. Potete usare questo comando per rendere negativa un'immagine positiva o per creare un'immagine positiva da un negativo digitalizzato.

Quando invertite un'immagine, il valore di luminosità di ogni pixel dell'immagine viene convertito al valore inverso sulla scala dei valori del colore da 256 passaggi. Per esempio, un pixel in un'immagine positiva con un valore pari a 255 passa a 0 e un pixel con un valore di 5 passa a 250.

Per invertire un'immagine:

Selezionate Immagine > Regola > Inverti.

Immagine originale

Comando Inverti applicato

Usare il comando Equalizza

Il comando Equalizza ridistribuisce i valori di luminosità dei pixel in un'immagine affinché rappresentino più uniformemente tutto l'intervallo dei livelli di luminosità. Quando selezionate questo comando, Adobe Photoshop trova i valori più luminosi e più scuri nell'immagine ed esegue la media di tutti i valori di luminosità affinché il valore più scuro sia nero (o il più simile possibile) e il valore più luminoso sia il bianco. Photoshop tenta successivamente di equalizzare la luminosità — cioè di distribuire uniformemente i valori dei pixel intermedi lungo la scala del grigio.

Potete usare questo comando quando un'immagine digitalizzata appare più scura rispetto a quella originale e desiderate bilanciare i valori per produrre un'immagine più chiara.

Per equalizzare i valori della luminosità dei pixel:

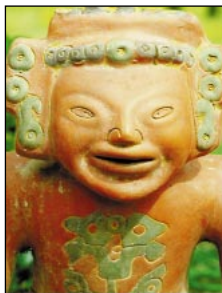
1 Selezionate Immagine > Regola > Equalizza.

Se avete un'area dell'immagine selezionata, appare la finestra di dialogo Equalizza.

• Selezionate Solo area selezionata per equalizzare solo i pixel nella selezione.

• Selezionate Intera immagine in base alla selezione per equalizzare i pixel nell'intera immagine basandovi sui pixel nell'area selezionata.

2 Fate clic su OK per equalizzare l'immagine o la selezione.

Immagine originale

Comando Equalizza applicato

Usare il comando Soglia

Usate il comando Soglia per convertire immagini in scala di grigio o a colori in immagini in bianco e nero ad alto contrasto. Tale comando permette di specificare un livello specifico come soglia. Tutti i pixel più chiari della soglia vengono convertiti in bianco. Tutti i pixel più scuri della soglia vengono convertiti in nero.

Per usare il comando Soglia:

1 Scegliete Immagine > Regola > Soglia.

La finestra di dialogo Soglia visualizza un istogramma dei livelli della luminanza dei pixel nella selezione corrente.

2 Trascinate il cursore sotto l'istogramma finché il livello di soglia desiderato non appare nella parte superiore della finestra di dialogo. Durante il trascinamento, l'immagine cambia in modo da riflettere la nuova impostazione della soglia.

Nota: *In Macintosh, l'opzione Animazione Video LUT nelle preferenze Visualizzazione e cursori deve essere attiva per poter eseguire un'anteprima della regolazione della Soglia. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Anteprima dei valori del colore" a pagina 67.*

Immagine originale

Comando Soglia applicato: 70

Usare il comando Posterizza

Il comando Posterizza vi permette di specificare il numero di livelli di tonalità (o i valori di luminosità) per un'immagine, quindi mappa i pixel al livello che rappresenta la corrispondenza più vicina. Tale comando è utile per creare effetti speciali, quali aree grandi e piatte in una fotografia. Gli effetti di questo comando sono molto evidenti quando riducete il numero dei livelli di grigio in un'immagine in scala di grigio; tuttavia, potete anche usare questo comando per produrre alcuni effetti interessanti nelle immagini a colori. Posterizza può essere utile anche per ridurre il numero di colori in un'immagine che desiderate distribuire su Web.

Per specificare il numero di livelli di un'immagine:

1 Scegliete Immagine > Regola > Posterizza.

2 Inserite il numero di livelli desiderati; quindi fate clic su OK.

3 Dopo che avete terminato le regolazioni, fate clic su OK.

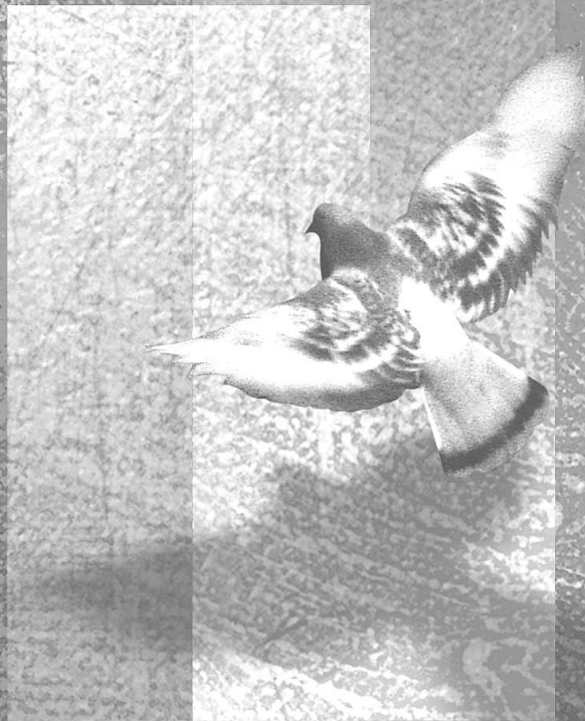
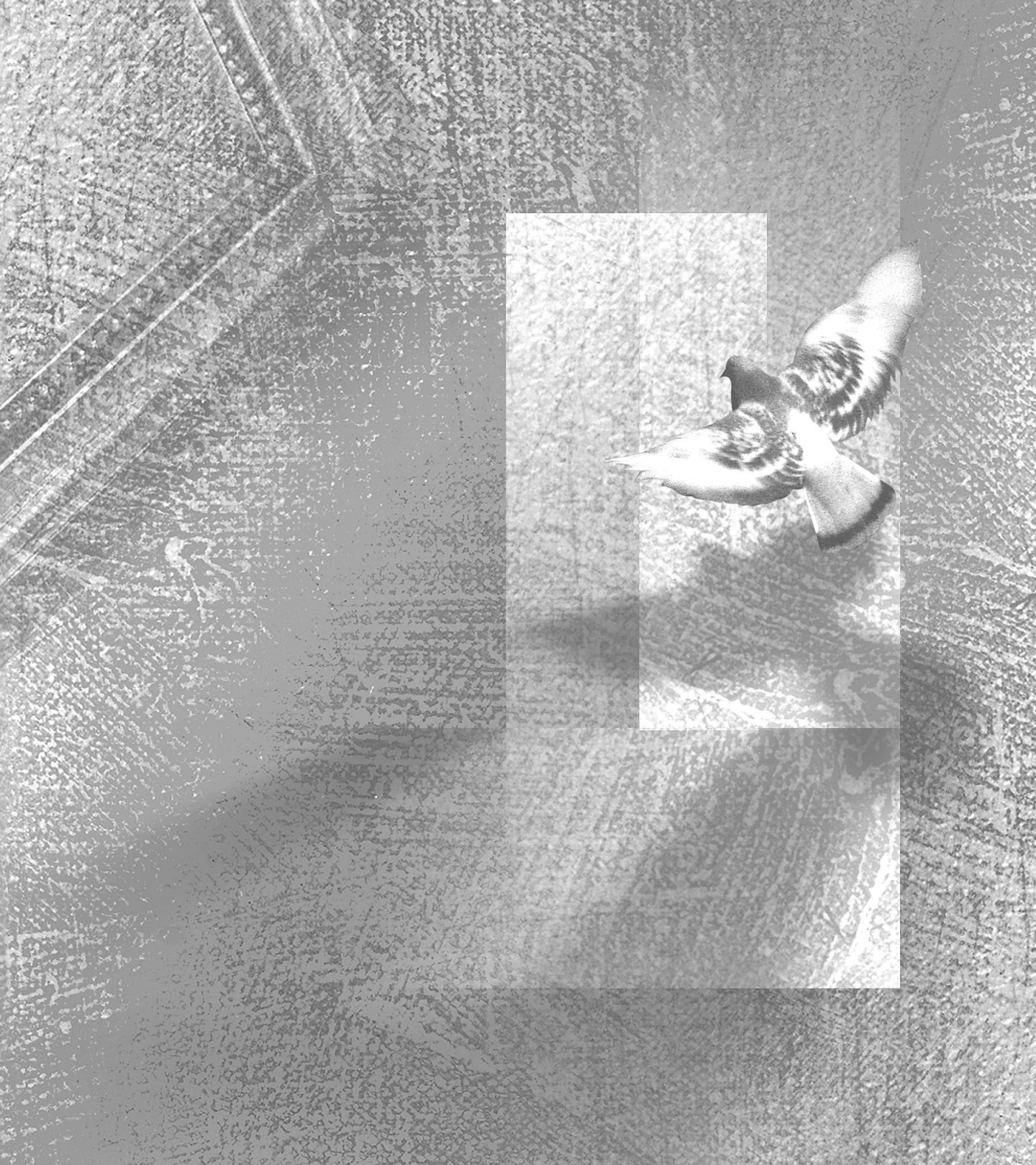
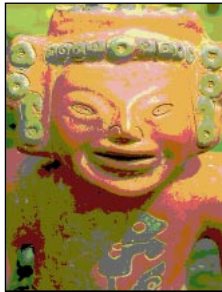
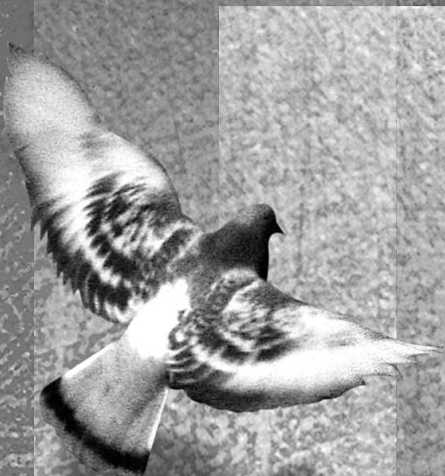



Immagine originale

Comando Posterizza applicato: 4 livelli di colore

5

Capitolo 5: Selezionare

Per modificare parte di un'immagine in Adobe Photoshop Limited Edition, dovete innanzitutto selezionare l'area che desiderate modificare. Un'area selezionata viene indicata dal bordo della selezione, chiamato anche selezione. Una volta creata una selezione potete spostare, copiare, dipingere o applicare numerosi effetti speciali all'area selezionata. Fate riferimento al Capitolo 6, "Modificare" per informazioni relative alla modifica delle selezioni.

Il presente capitolo fornisce una panoramica degli strumenti e dei metodi di selezione di base e spiega inoltre come regolare e rifinire le selezioni aumentando o riducendo l'area selezionata, sfumando i bordi di una selezione e deselezionando un'area.

Area selezionata

Creare selezioni

Normalmente create delle selezioni facendo clic e trascinando con lo strumento selezione, il lazo, il lazo poligonale o il lazo magnetico, oppure individuando aree di colore con la bacchetta magica. Quando utilizzate uno strumento di selezione, le opzioni per quello strumento appaiono nella palette Opzioni. Quando create una nuova selezione, quest'ultima sostituisce la selezione esistente nell'immagine.

Nota: *Quando create una selezione in un file che contiene dei livelli, assicuratevi che il livello desiderato sia il livello attivo.*

Per selezionare tutti i pixel su un livello entro i margini del quadro:

1 Selezionate il livello nella palette Livelli come illustrato nel punto "Usare la palette Livelli" a pagina 150.

2 Scegliete Selezione > Tutto.

Questo comando seleziona tutti i pixel che rientrano nei margini del quadro.

Per deselezionare le selezioni:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Se state usando la selezione rettangolare, quella ellittica o lo strumento lazo, fate clic in qualsiasi punto dell'immagine al di fuori dell'area selezionata.
- Scegliete Selezione > Nessuna.

Usare lo strumento selezione

Lo strumento selezione (/ / /)permette di selezionare aree rettangolari o ellittiche trascinandola sopra l'immagine.

Selezione ellittica

Selezione rettangolare

Per utilizzare lo strumento selezione:

1 Trascinate per selezionare uno dei seguenti strumenti di selezione dalla barra degli strumenti:

- Selezione rettangolare per creare una selezione rettangolare.
- Selezione ellittica per creare una selezione ellittica.
- Selezione singola riga o singola colonna per definire la selezione come riga o colonna larga un 1 pixel.

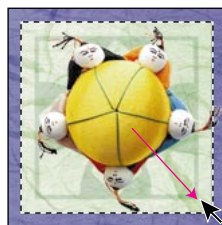
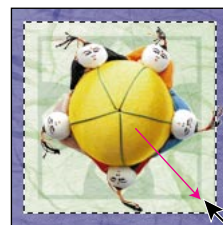
Per passare rapidamente tra la selezione rettangolare e quella ellittica, selezionate lo strumento di selezione facendo Opzione-clic (Macintosh) o Alt-clic (Windows) oppure premete Maiusc+M.

2 Se avete selezionato la sezione rettangolare o ellittica, scegliete una delle seguenti opzioni per Stile nella palette Opzioni Selezione:

- Normale per determinare le proporzioni della selezione mediante trascinamento.
- Mantieni proporzioni per impostare il rapporto altezza/larghezza per la selezione. Inserite i valori (incluso i valori decimali) per le proporzioni. Ad esempio, per disegnare una selezione la cui larghezza è il doppio dell'altezza, dovreste inserire 2 per la larghezza e 1 per l'altezza della selezione.
- Dimensione fissa per specificare i valori per l'altezza e la larghezza della selezione. Inserite i valori dei pixel in numeri interi. Tenete presente che il numero di pixel necessari per creare una selezione da 1 pollice dipende dalla risoluzione dell'immagine. Per un file che presenta 72 pixel per pollice, ad esempio, saranno necessari 72 pixel per fare 1 pollice. Fate riferimento a "Risoluzione e dimensioni dell'immagine" a pagina 25.

3 Per definire un bordo di sfumatura mentre create una selezione, inserite un valore di pixel per Sfumatura. Fate riferimento a "Sfumare i bordi di una selezione" a pagina 100.

4 Per creare una selezione, eseguite una delle seguenti azioni:

- Se utilizzate la selezione rettangolare o ellittica, trascinate sull'area che desiderate selezionate. Per vincolare la selezione ad un quadrato o un cerchio, tenete premuto il tasto Maiuscole. Per trascinare dal proprio centro, iniziate il trascinamento; tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e continuate a trascinare.

Trascinamento dall'angolo

Trascinamento dal centro

• Se state utilizzando la selezione singola riga o singola colonna, fate clic accanto all'area che desiderate selezionare; trascinate quindi la selezione fino alla posizione esatta. Se non è visibile alcuna selezione, aumentate l'ingrandimento della visualizzazione dell'immagine (fate riferimento a "Ingrandire e ridurre la visualizzazione" a pagina 16).

Per regolare la posizione di una selezione rettangolare o ellittica, trascinate per creare la selezione tenendo premuto il pulsante del mouse; quindi tenente premuta la barra spaziatrice e continuate a trascinare.

Usare lo strumento lazo

Lo strumento lazo ( ) consente di creare una selezione trascinando un contorno a mano libera intorno ad un'area. Potete inoltre vincolare tutto il contorno o una parte di esso in segmenti retti.

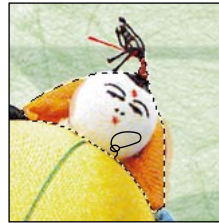
Per utilizzare lo strumento lazo:

1 Fate doppio clic sullo strumento lazo per aprire la sua palette Opzioni.

2 Per definire un bordo sfumato mentre create una selezione, inserite un valore di pixel per Sfumatura.

3 Per disattivare l'anti-alias, deselezionate l'opzione Anti-alias.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di sfumature, consultate "Sfumare i bordi di una selezione" a pagina 100.

4 Per disegnare un bordo della selezione a mano libera, trascinate intorno all'area nell'immagine.

Selezione a mano libera con lo strumento lazo

5 Per disegnare un bordo di selezione retto, iniziate a trascinare; tenete poi premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic nei punti di inizio e di fine dei segmenti desiderati.

Potete passare dal disegno a mano libera al bordo di selezione retto mentre create una selezione. Se rilasciate il pulsante del mouse senza tenere premuto Opzione/Alt, Photoshop chiude il bordo della selezione.

Usare lo strumento lazo poligonale

Lo strumento lazo poligonale consente di creare un contorno della selezione facendo clic per impostare segmenti retti e trascinando oppure premendo il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) per disegnare segmenti a mano libera.

Per utilizzare lo strumento lazo poligonale:

1 Trascinate nella finestra degli strumenti per selezionare lo strumento lazo poligonale.

2 Per definire un bordo sfumato mentre create una selezione, inserite un valore di pixel per Sfumatura nella palette Opzioni.

3 Per disattivare l'anti-alias, deselezionate l'opzione Anti-alias.

Per maggiori informazioni sulle sfumature, fate riferimento a "Sfumare i bordi di una selezione" a pagina 100.

4 Fate clic nell'immagine per impostare il punto di inizio per la selezione.

5 Posizionate il puntatore nel punto in cui desiderate che termini il primo segmento retto e fate clic. Continuate a fare clic per impostare i punti di fine dei successivi segmenti retti.

6 Per disegnare un segmento a mano libera, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e trascinate. Quando avete terminato il segmento a mano libera, rilasciate il tasto Opzione/Alt ed il pulsante del mouse.

7 Continuate a fare clic o a trascinare tenendo premuto il tasto Opzione/Alt fino a completare la creazione della selezione. Fate doppio clic per chiudere il bordo della selezione.

Usare lo strumento lazo magnetico

Come gli strumenti lazo e lazo poligonale, lo strumento lazo magnetico permette di disegnare il bordo di una selezione con segmenti retti e a mano libera. Con lo strumento lazo magnetico, il bordo viene calamitato ai contorni delle aree definite nell'immagine. Lo strumento lazo magnetico è ideale per selezionare rapidamente gli oggetti con contorni complessi posizionati su sfondi ad alto contrasto.

Per usare lo strumento lazo magnetico:

1 Posizionate il puntatore vicino allo strumento lazo nella finestra degli strumenti e trascinate verso destra per selezionare lo strumento lazo magnetico ().

Per passare rapidamente da uno strumento lazo a un altro, premete Maiusc+L.

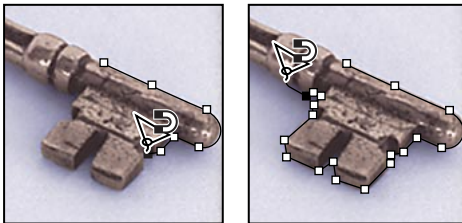
2 Per selezionare le opzioni per lo strumento, fate doppio clic sullo strumento lazo magnetico per visualizzare la sua palette Opzioni, quindi impostate una delle opzioni seguenti:

- Per definire un bordo sfumato mentre selezionate, inserite un valore in pixel per Sfumatura.
- Per disattivare l'anti-alias, deselezionate Anti-alias. Consultate "Sfumare i bordi di una selezione" a pagina 100 per ulteriori informazioni sulle sfumature.

3 Fate clic sull'immagine per impostare il primo punto di fissaggio. I punti di fissaggio bloccano in posizione il bordo della selezione.

4 Per disegnare un segmento a mano libera, spostate il puntatore lungo il contorno da tracciare. (Potete anche trascinare tenendo premuto il pulsante del mouse).

Il segmento più recente del bordo della selezione rimane attivo. Quando spostate il puntatore, il segmento attivo viene calamitato al contorno più forte dell'immagine. Lo strumento lazo magnetico aggiunge periodicamente dei punti di fissaggio al bordo della selezione per ancorare le sezioni precedenti.

5 Se il bordo non viene calamitato al contorno desiderato, fate clic una volta per aggiungere manualmente un punto di fissaggio. Continuate a tracciare il contorno e ad aggiungere i punti di fissaggio necessari.

I punti di fissaggio bloccano il bordo della selezione ai contorni.

6 Per passare temporaneamente agli altri strumenti lazo, procedete in uno dei modi seguenti:

• Per attivare lo strumento lazo, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) e trascinate tenendo premuto il pulsante del mouse.

• Per attivare lo strumento lazo poligonale, tenete premuto Alt/Opzione e fate clic.

7 Per eliminare i segmenti recenti e i punti di fissaggio, premete Canc.

8 Chiudete il bordo della selezione:

• Per chiudere il bordo con un segmento magnetico a mano libera, fate doppio clic o premete Invio (Windows) o A-Capo (Macintosh).

• Per chiudere il bordo con un segmento retto, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) e fate doppio clic.

Usare lo strumento bacchetta magica

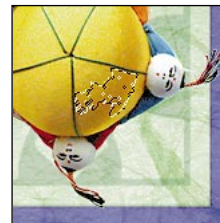
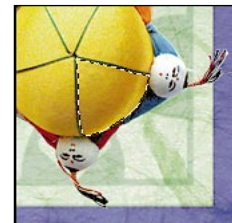
Lo strumento bacchetta magica (✎) consente di selezione porzioni di un'immagine sulla base delle analogie di colore dei pixel adiacenti. Questo strumento può essere utile per selezionare un'area di colore uniforme (ad esempio un fiore rosso) senza dover tracciare il contorno utilizzando lo strumento lazo. Quando utilizzate lo strumento bacchetta magica, Adobe Photoshop determina se i pixel adiacenti rientrano nell'intervallo colore, o *tolleranza,* che avete specificato.

Nota: *Non potete usare lo strumento bacchetta magica su un'immagine in modalità Bitmap.*

Per utilizzare lo strumento bacchetta magica:

1 Fate doppio clic sullo strumento bacchetta magica per visualizzare la sua palette Opzioni.

2 Inserite un valore in pixel per la Tolleranza.

La tolleranza può variare da 0 a 255. Inserite un valore inferiore per selezionare colori molto simili al pixel sul quale fate clic. Inserite un valore superiore per selezionare un intervallo colore più ampio.

Tolleranza: 30

Tolleranza: 60

3 Per disattivare l'anti-alias, deselezionate l'opzione Anti-alias.

4 Nell'immagine, fate clic sul colore che desiderate selezionare.

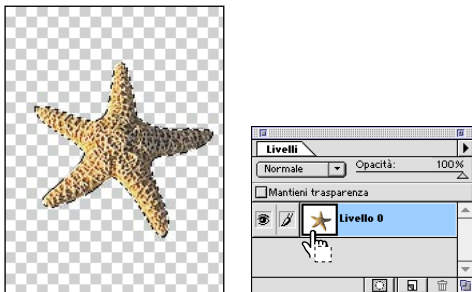
Vengono selezionati tutti i pixel adiacenti che rientrano nell'intervallo di tolleranza.

Selezionare pixel non trasparenti su un livello

Potete caricare rapidamente una selezione (detta *maschera di trasparenza*) di tutte le aree non trasparenti di un livello, cioè di tutti i pixel che hanno dei valori di colore. Ciò è utile per eseguire delle selezioni su un livello che contiene sia aree trasparenti che non trasparenti.

Per selezionare tutti i pixel non trasparenti su un livello:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Nella palette Livelli, tenete premuto il tasto Comando (Macintosh) o Control (Windows) e fate clic sul livello contenente i pixel che desiderate caricare come selezione. Per ulteriori informazioni fate riferimento a "Usare la palette Livelli" a pagina 150.

- Per aggiungere i pixel ad una selezione esistente, premete Comando+Maiuscole/Control+Maiuscole e fate clic sul livello nella palette Livelli.
- Per sottrarre i pixel da una selezione esistente, premete Comando+Opzione/Control+Alt e fate clic sul livello nella palette Livelli.
- Per caricare l'intersezione dei pixel con una selezione esistente, premete i tasti Comando+Opzione +Maiuscole/Control+Alt +Maiuscole e fate clic sul livello nella palette Livelli.

Regolare le selezioni

Adobe Photoshop mette a disposizione diversi modi per regolare e rifinire le selezioni. Potete rifinire una selezione sulla base dell'analogia dei colori, potete regolare i bordi della selezione, aggiungere o sottrarre selezioni. Potete anche invertire le selezioni per selezionare tutte le aree che in precedenza non erano selezionate. Prima di aggiungere o sottrarre da una selezione, assicuratevi di disporre delle stesse impostazioni di sfumatura e anti-alias nella palette Opzioni che avete utilizzato durante la creazione della selezione originale in modo che il nuovo bordo della selezione appaia uniforme.

Spostare un bordo della selezione

Potete spostare un bordo della selezione per racchiudere un'area diversa dell'immagine. Questa funzione risulta utile per eseguire una regolazione fine delle selezioni non perfettamente posizionate.

Potete trascinare parzialmente un bordo della selezione dietro i limiti del quadro senza tagliare i bordi di selezione. Il bordo originale resta intatto quando lo si trascina nuovamente all'interno dei limiti del quadro.

Per spostare soltanto il bordo della selezione:

1 Con qualsiasi strumento di selezione selezionato, posizionate il puntatore all'interno del bordo della selezione (il puntatore si trasforma nel puntatore di selezione).

2 Trascinate il bordo della selezione nella posizione desiderata.

Bordo della selezione originale

Bordo della selezione spostato

Adottate i seguenti metodi per controllare lo spostamento di una selezione:

• Per vincolare la direzione di spostamento ad un multiplo di 45 gradi, iniziate a trascinare; quindi tenete premuto il tasto Maiuscole mentre continuate a trascinare.

• Per spostare la selezione con incrementi di 1 pixel, utilizzate i tasti freccia sulla tastiera.

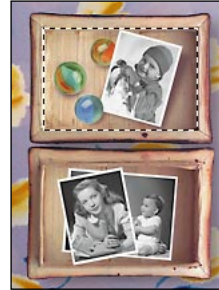
• Per spostare la selezione con incrementi di 10 pixel, tenete premuto il tasto Maiuscole e premete un tasto freccia.

Aggiungere ad una selezione

Potete aggiungere ad una selezione esistente o selezionare più di un'area di un'immagine. La selezione risultante contiene tutti i pixel presenti sia nella selezione originale che nella nuova selezione.

Per aggiungere ad una selezione:

1 Create una selezione.

2 Con qualsiasi strumento di selezione attivo, tenete premuto il tasto Maiuscole e selezionate l'area che desiderate aggiungere alla selezione.

Selezione originale con lo strumento selezione rettangolare

Selezione estesa eseguita con lo strumento lazo poligonale

Sottrarre da una selezione

Potete sottrarre da una selezione esistente selezionando l'area che desiderate sottrarre. La selezione risultante contiene tutti i pixel della selezione originale che non sono presenti in quella nuova.

Per sottrarre da una selezione:

1 Create una selezione.

2 Con qualsiasi strumento di selezione attivo, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e selezionate l'area che desiderate sottrarre dalla selezione.

Selezione originale usando lo strumento di selezione rettangolare

Selezione sottratta usando lo strumento lazo poligonale

Selezionare parti di selezioni

Potete impiegare qualsiasi strumento di selezione per selezionare una porzione di una selezione esistente. L'area che interseca la selezione originale e la nuova selezione diviene la selezione risultante.

Per selezionare una porzione di una selezione esistente:

Con qualsiasi strumento di selezione attivo, premete i tasti Opzione+Maiuscole (Macintosh) o Alt+Maiuscole (Windows) e trascinate sulle aree della selezione originale che desiderate mantenere.

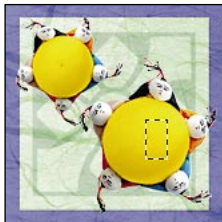
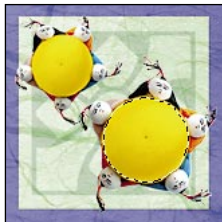
Usare i comandi Estendi e Simile

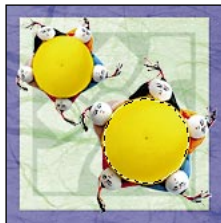
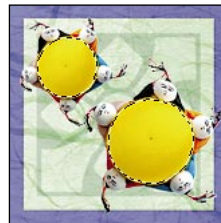
I comandi Estendi e Simile permettono di estendere una selezione per includere aree che sono di colore simile alla selezione corrente. Questi comandi usano la tolleranza indicata nella palette Opzioni Bacchetta magica per definire l'intervallo colori dei pixel da includere nella selezione estesa.

***Nota:** Non potete utilizzare i comandi Estendi e Simile su immagini in metodo bitmap.*

Per estendere una selezione basandosi su un colore:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Scegliete Selezione > Estendi per includere i pixel adiacenti che rientrano nell'intervallo di tolleranza specificato.

Selezione originale

Comando Estendi applicato

- Scegliete Selezione > Simile per includere i pixel in tutta l'immagine, e non solo quelli adiacenti alla selezione, che rientrano nell'intervallo di tolleranza specificato.

Selezione originale

Comando Simile applicato

Potete scegliere uno dei due comandi più di una volta per aumentare la selezione con incrementi.

Arrotondare i bordi di una selezione

In alcuni casi, creando una selezione sulla base del colore rimangono pixel vaganti sia all'interno che all'esterno dell'area selezionata. Potete ripulire una selezione utilizzando il comando Arrotonda per includere o eliminare i pixel vaganti nella selezione. L'arrotondamento risulta particolarmente efficace quando eseguite la fusione, clonate o apportate altre modifiche che desiderate appaiano continue nella selezione finale.

Per arrotondare una selezione:

1 Scegliete Selezione > Modifica > Arrotonda.

2 Per Raggio campione, inserite un valore di pixel compreso tra 1 e 16 e fate clic su OK.

Adobe Photoshop verifica l'area intorno a ciascun pixel per individuare i pixel non selezionati che rientrano nell'intervallo specificato. Ad esempio, se inserite 16 per il raggio campione, il programma utilizza ciascun pixel come centro di un'area di 33 per 33 pixel (16 pixel in direzione orizzontale e 16 in verticale). Se la maggior parte dei pixel che rientrano nell'intervallo sono selezionati, i pixel non selezionati vengono aggiunti alla selezione. Se la maggior parte dei pixel non è selezionata, i pixel selezionati vengono eliminati dalla selezione.

Nota: *La relazione esistente tra la distanza fisica e la distanza in pixel varia a seconda della risoluzione dell'immagine. Ad esempio, 5 pixel costituiscono una distanza maggiore in un'immagine con risoluzione di 72 ppi rispetto a un'immagine con risoluzione di 300 ppi. Per maggiori informazioni, fate riferimento a "Risoluzione e dimensioni dell'immagine" a pagina 25.*

Espandere e contrarre il bordo della selezione

Una volta che avete creato una selezione, potete modificarla espandendo o contraendo il bordo della selezione.

Per espandere il bordo della selezione:

1 Scegliete Selezione > Modifica > Espandi.

2 Assegnate al parametro Espandi di un valore in pixel compreso tra 1 e 16 e fate clic su OK.

Il bordo della selezione viene aumentato del numero di pixel specificato.

Per contrarre un bordo della selezione:

1 Scegliete Selezione > Modifica > Contrai.

2 Assegnate al parametro Contrai di un valore in pixel compreso tra 1 e 16 e fate clic su OK.

Il bordo della selezione viene diminuito del numero di pixel specificato. Se una parte del bordo della selezione si estende lungo un bordo dell'immagine, quella parte non viene influenzata dal comando Contrai.

Selezionare un'area intorno al bordo

Potete definire una selezione e poi selezionare un'area di larghezza specifica che racchiude la selezione originale.

Per selezionare un'area intorno ad un bordo della selezione esistente:

1 Scegliete Selezione > Modifica > Bordo.

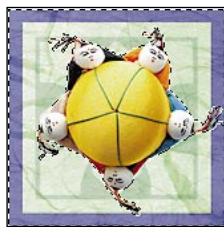
2 Assegnate allo Spessore del bordo un valore compreso tra 1 e 64 pixel e fate clic su OK.

Selezione originale *Bordo: 5 pixel*

Invertire una selezione

Talvolta risulta più conveniente selezionare una parte dell'immagine selezionando prima le parti che non desiderate e poi invertendo la selezione. Ad esempio, se desiderate selezionare un oggetto che è collocato su uno sfondo di colore uniforme, potete utilizzare lo strumento bacchetta magica per selezionare prima lo sfondo ed invertire poi per selezionare l'oggetto in primo piano.

Per selezionare le parti di un'immagine non selezionate:

Scegliete Selezione > Inversa. Potete scegliere di nuovo Inversa per tornare alla selezione originale.

Sfondo selezionato

Il comando Inversa seleziona tutto ad eccezione dello sfondo

Sfumare i bordi di una selezione

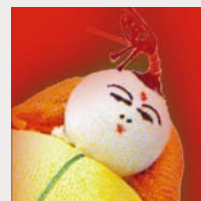
In alcuni casi può essere utile sfumare i bordi nitidi di una selezione che intendete modificare. Potete fare in modo che la transizione tra i pixel della selezione e i pixel circostanti siano più graduali applicando una sfumatura o l'anti-alias.

Sfumare una selezione

La creazione di sfumature sfoca i bordi della selezione creando un margine di transizione tra la selezione ed i pixel circostanti. La transizione viene applicata gradualmente ai bordi della selezione. La sfumatura può causare una perdita del dettaglio sul bordo della selezione. Potete definire un bordo sfumato per selezioni utilizzando lo strumento lazo, lo strumento lazo poligonale o lo strumento selezione, oppure potete aggiungere la sfumatura ai bordi di una selezione esistente. Assicuratevi di sfumare una selezione prima di applicare qualsiasi modifica.

Selezione originale

Selezione sfumata

Selezione incollata in un nuovo file con valore di sfumatura 10

Selezione incollata in un nuovo file con valore di sfumatura 30

Per definire un bordo sfumato per lo strumento selezione o lo strumento lazo:

Inserite un valore per l'opzione Sfumatura nella palette Opzioni Selezione, Opzioni Lazo o Opzioni Lazo poligonale. Questo valore definisce la larghezza del bordo sfumato e può variare da 1 a 250 pixel.

Per definire un bordo sfumato per una selezione esistente:

1 Scegliete Selezione > Sfumatura.

2 Inserite un valore per il Raggio sfumatura e fate clic su OK.

Nota: *Quando create una piccola selezione con un grande raggio sfumatura, è possibile creare una selezione talmente piccola che i bordi della selezione risultano invisibili. Se appare il messaggio "Attenzione: Nessun pixel è stato selezionato", diminuite il Raggio sfumatura per lo strumento di selezione attivo o aumentate la dimensione della selezione.*

Usare l'opzione Anti-alias

L'Anti-alias produce una selezione con i bordi sfumati riempiendo parzialmente i pixel di contorno in modo che siano semitrasparenti. Poiché l'anti-alias elimina i contorni dentellati, è particolarmente utile quando create immagini composite tagliando ed incollando. Non viene perso il dettaglio in quanto cambiano soltanto i pixel di contorno. Potete specificare l'anti-alias per gli strumenti lazo, lazo poligonale, selezione ellittica e bacchetta magica. Dovete specificare questa opzione prima di utilizzare lo strumento di selezione; una volta creata la selezione, non potete aggiungerle l'anti-alias.

Per utilizzare l'anti-alias:

Assicuratevi che sia selezionata l'opzione Anti-alias nella palette Opzioni Lazo, Opzioni Lazo poligonale, Opzioni Selezione o Opzioni Bacchetta magica.

La seguente figura mostra una selezione incollata in un'altra immagine con e senza anti-alias.

Opzione Anti-alias attivata

Opzione Anti-alias disattivata

Nascondere un bordo della selezione

Quando desiderate visualizzare una selezione senza il bordo, ad esempio per vedere in anteprima una selezione spostata, potete nascondere temporaneamente il bordo della selezione. Qualsiasi modifica che specificate, quale un riempimento o una regolazione del colore, viene ugualmente applicata alla selezione corrente, ma il bordo rimane nascosto.

Il comando Nascondi selezione influenza soltanto la selezione corrente. Il bordo della selezione riappare quando create un'altra selezione.

Per nascondere o mostrare un bordo della selezione:

Scegliete Visualizza > Nascondi selezione o Mostra selezione.

Usare la modalità Maschera veloce

La modalità Maschera veloce permette di isolare e raffinare una selezione coprendo le aree non selezionate dell'immagine con una *maschera* temporanea. Il colore differenzia le aree protette (mascherate) e quelle non protette (selezionate).

Potete iniziare con un'area selezionata quindi usare la modalità Maschera veloce per aggiungere o sottrarre dalla selezione per creare la maschera. Diversamente potete creare la maschera completamente in modalità Maschera veloce. Una volta usciti da Maschera veloce, le aree non protette diventano una selezione.

Per creare una maschera veloce:

1 Con uno strumento di selezione, selezionate la parte di immagine che desiderate modificare.

2 Fate clic sul pulsante modalità Maschera veloce (◙) nella finestra degli strumenti.

Uno strato sovrapposto di colore (simile a una pellicola rossa) copre l'area mascherata non inclusa nella selezione. Per impostazione predefinita, la modalità Maschera veloce colora l'area protetta con una sovrapposizione rossa opaca al 50%.

3 Per modificare la maschera, selezionate uno strumento di colorazione dalla finestra degli strumenti ed eseguite una delle seguenti azioni:

- Per sottrarre dalla selezione ed aumentare l'area mascherata, colorate con il nero nell'immagine.
- Per dimunuire l'area mascherata ed aumentare la selezione, colorate con il bianco nell'immagine.

Nota: *Se avete selezionato l'opzione Aree selezionate nella finestra di dialogo Opzioni maschera veloce, gli effetti di colorazione appaiono invertiti.*

4 Fate clic sul pulsante modalità Standard (◌) nella finestra degli strumenti per disattivare la maschera veloce e ritornare all'immagine originale. L'area non protetta dalla maschera veloce è ora circondata da un bordo di selezione.

5 Applicate le modifiche desiderate all'immagine, che interesseranno ora solo l'area selezionata.

6 Selezionate Selezione > Nessuna per deselezionare la selezione.

Per modificare le opzioni di Maschera veloce:

1 Fate doppio clic sul pulsante modalità Maschera veloce (◙) nella finestra degli strumenti.

2 Selezionate una delle seguenti opzioni di visualizzazione:

• Aree mascherate, per colorare solo le aree protette. Questa opzione predefinita colora le aree all'esterno della selezione. Colorando con il nero si aumenta la maschera, mentre colorando con il bianco si sottrae da essa.

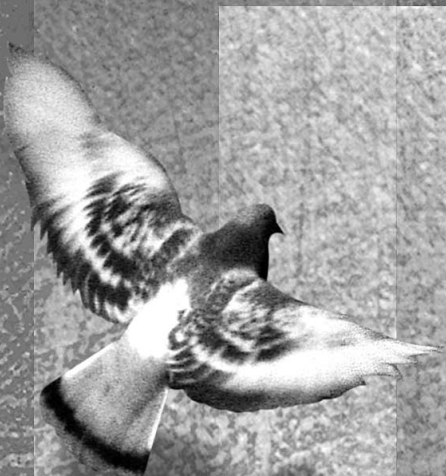
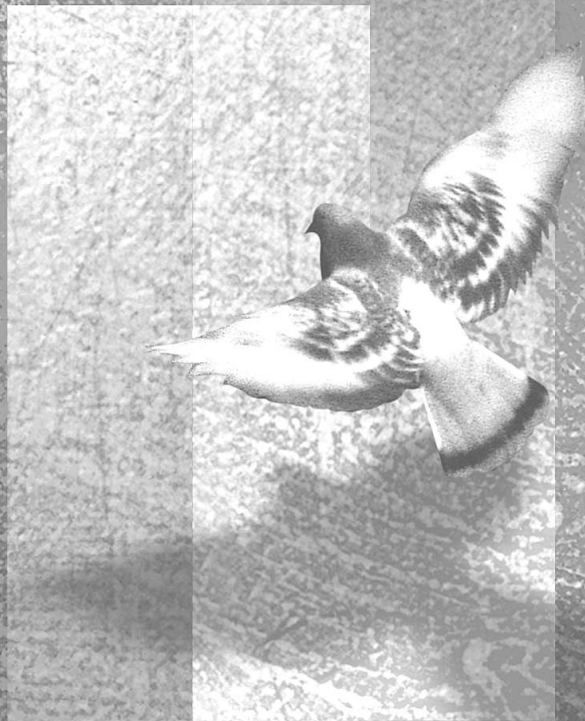
• Aree selezionate, per colorare solo le aree selezionate, cioè quelle non protette. Colorando con il bianco si aumenta la maschera, mentre colorando con il nero si sottrae da essa.

Per passare dall'opzione Aree mascherate all'opzione Aree selezionate e viceversa, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic sul pulsante modalità Maschera veloce.

3 Per selezionare un colore diverso per la maschera, fate clic sul campione di colore e scegliete un nuovo colore, come descritto in "Usare il selettore del colore Adobe Photoshop" a pagina 144. Quindi fate clic su OK.

4 Inserite un valore di Opacità per il colore della maschera. Usate questa impostazione per modificare la trasparenza del colore della maschera. Questa impostazione controlla solo l'aspetto della maschera e non ha alcun effetto sul tipo di protezione dell'area sottostante.

Quando nella finestra Opzioni Maschera veloce è selezionata l'opzione Aree mascherate, il pulsante Maschera veloce della finestra degli strumenti appare come un cerchio bianco su uno sfondo grigio (◙). Quando è selezionata l'opzione Aree selezionate, l'icona appare come un cerchio grigio su uno sfondo bianco (◙).

6

Capitolo 6: Modificare

Adobe Photoshop Limited Edition permette di modificare le selezioni e i livelli delle immagini in diversi modi. (per informazioni sulle selezioni, consultate il Capitolo 5, "Selezionare"). Questo capitolo descrive gli strumenti e le tecniche di modifica, nonché come spostare, copiare ed incollare le selezioni, come usare gli strumenti gomma, sfumino, sfoca/contrasta, scherma/brucia/spugna, testo e maschera testo, e come applicare effetti speciali ad un'area selezionata.

Tenete presente che i pixel possono uscire dal quadro visibile quando trascinate o incollate una selezione su un livello, applicate una trasformazione o create un disegno o un testo. Potete riportare i pixel sul quadro visibile usando lo strumento sposta o la freccia di selezione oppure potete modificare o riposizionare i pixel usando i comandi di trasformazione Ridimensionamento, Rotazione, Ruota o Rifletti; o aumentare la dimensione del quadro affinché contenga tutti i pixel senza perderne alcuno. Tuttavia, fino a quando i pixel si trovano fuori dal quadro visibile, non potete colorarli o modificarli (ad esempio, usando i filtri o il comando Livelli).

Indicare il termine delle operazioni

Impostando la preferenza Avverti ad operazione ultimata, Adobe Photoshop emette un beep ogni volta che il programma termina una operazione che richiede una barra di progressione. Dopo il beep, potete continuare a lavorare.

Per impostare il beep:

1 Selezionate File > Preferenze > Generali.

2 Selezionate Avverti ad operazione ultimata e fate clic su OK.

Interrompere le operazioni

Per interrompere un'operazione in corso (quando Adobe Photoshop mostra una barra di progressione), premete Comando+[.] (Macintosh) o tenete premuto Esc fino all'annullamento dell'operazione in corso (Windows).

Correggere un errore

Non dovete preoccuparvi se commetterete errori in Photoshop. La maggior parte delle operazioni può essere annullata con il comando Annulla.

In alcuni casi, le informazioni tenute in memoria dal comando Annulla e dagli Appunti possono essere molto grandi, impedendo a Photoshop di eseguire l'operazione successiva. Il comando Svuota cancella l'operazione memorizzata dal comando Annulla e dagli Appunti per liberare spazio in memoria, impedendo di annullare un'operazione o di riapplicare le informazioni contenute negli Appunti.

Per annullare solo l'ultima operazione eseguita:

Selezionate Mod. > Annulla.

Se un'operazione non può essere annullata, il comando Annulla non è disponibile ed appare "Impossibile annullare".

Per liberare la memoria usata dal comando Annulla e dagli Appunti:

Selezionate Mod. > Svuota e scegliete Annulla per eliminare le operazioni memorizzate dal comando Annulla o dagli Appunti per liberare memoria.

Se il buffer di Annulla o gli Appunti sono vuoti, questo comando non è selezionabile.

Non è possibile annullare il comando Svuota.

Ripristinare un'immagine

Potete annullare una serie di operazioni eseguite riportando tutta o parte di un'immagine all'ultima versione salvata.

Per ripristinare tutte le modifiche apportate all'immagine dall'ultimo salvataggio:

Selezionate File > Versione precedente e fate clic su Ripristina.

Per ripristinare parte di un'immagine alla versione precedentemente salvata:

Usate lo strumento gomma selezionando l'opzione Cancella fino al salvato nella palette Opzioni. Per ulteriori informazioni, consultate "Usare lo strumento gomma" a pagina 128.

Duplicare le immagini

Potete copiare un'immagine (compresi tutti i livelli) nella memoria disponibile sul sistema senza salvare l'immagine su disco usando il comando Duplica oppure trascinando e posizionando. La duplicazione è utile per sperimentare diversi effetti su un'immagine senza modificarla in modo permanente. Ad esempio, potete duplicare un'immagine, modificarla e confrontare il risultato con l'originale.

Per duplicare un'immagine usando il comando Duplica:

1 Aprite l'immagine da duplicare.

2 Selezionate Immagine > Duplica.

3 Inserite un nome per l'immagine duplicata.

4 Fate clic su OK.

Per duplicare un'immagine senza assegnarle un nome, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) mentre selezionate Immagine > Duplica.

Spostare le selezioni

Potete spostare una selezione trascinandola in una nuova posizione usando lo strumento sposta.

Per spostare una selezione:

1 Selezionate lo strumento sposta (▸✛) nella finestra degli strumenti.

Per attivare lo strumento sposta quando è selezionato un altro strumento, tenete premuto Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows).

2 Spostate il puntatore dentro la selezione e trascinatela nella posizione desiderata. Se avete selezionato più aree, si sposteranno tutte.

Selezione originale

Spostamento della selezione con lo strumento sposta

Usare i righelli

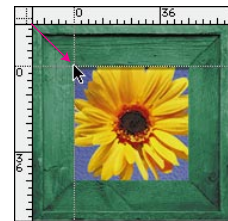
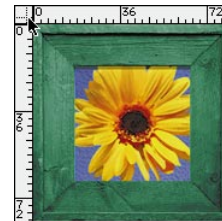
Photoshop contiene dei righelli che facilitano l'allineamento dei disegni. Quando sono visibili, i righelli appaiono lungo la parte superiore e sinistra della finestra attiva. I marcatori del righello indicano la posizione del puntatore quando lo spostate.

Cambiando l'origine dei righelli (il marcatore 0,0 del righello superiore e sinistro) potete misurare sull'immagine partendo da un punto specifico.

Per mostrare o nascondere i righelli:

Selezionate Visualizza > Mostra righelli o Nascondi righelli.

Per modificare l'origine zero dei righelli:

Posizionate il puntatore sull'intersezione dei righelli nell'angolo superiore sinistro della finestra e trascinate in diagonale. Affinché l'origine del righello sia calamitata alle tacche del righello, tenete premuto Maiuscole mentre trascinate. Appaiono due linee tratteggiate (orizzontale e verticale) che marcano la nuova origine dei righelli.

***Nota:** Per riportare l'origine del righello al valore predefinito, fate doppio clic nell'angolo superiore sinistro dei righelli.*

Per modificare le impostazioni dei righelli:

1 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Fate doppio clic su un righello.

• Selezionate File > Preferenze > Unità di misura e righelli.

2 Per Unità, selezionate una unità di misura.

3 Per Larghezza e Distanza, inserite dei valori per la dimensione della colonna. Se necessario, potete modificare le unità di tali opzioni.

Alcuni programmi di impaginazione usano l'impostazione della larghezza di colonna per specificare la visualizzazione di un'immagine attraverso più colonne. Anche i comandi Dimensione immagine e Dimensione quadro usano la larghezza di colonna. Per informazioni, consultate "Cambiare la dimensione di stampa e la risoluzione di un'immagine" a pagina 34 e "Aumentare la dimensione dell'area di lavoro" a pagina 48.

4 Per Dimensione punti/pica, selezionate una delle seguenti opzioni:

• PostScript (72 punti/pollice) se stampate su una periferica PostScript.

• Tradizionale (72,27 punti/pollice) per usare 72,27 punti per pollice.

5 Fate clic su OK.

Copiare una selezione

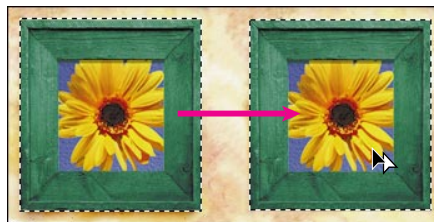
Potete copiare una selezione con Mod. > Copia. Potete anche copiare una selezione mentre la spostate all'interno di un'immagine o la trascinate da un'immagine ad un'altra. Una destinazione di trascinamento e posizionamento valida appare evidenziata quando trascinate su di essa.

Copiare una selezione mentre la spostate

Potete copiare una selezione con lo strumento sposta trascinandola, oppure usando i tasti freccia per creare più copie della selezione.

Per copiare una selezione mentre trascinate:

1 Selezionate lo strumento sposta o tenete premuto il tasto Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows) per attivare lo strumento sposta.

2 Tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e trascinate la selezione da copiare e spostare.

Selezione originale *Selezione copiata*

Per creare più copie di una selezione:

1 Selezionate lo strumento sposta o tenete premuto il tasto Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows) per attivare lo strumento sposta.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per copiare la selezione e spostare la copia di 1 pixel, tenete premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e premete un tasto freccia.

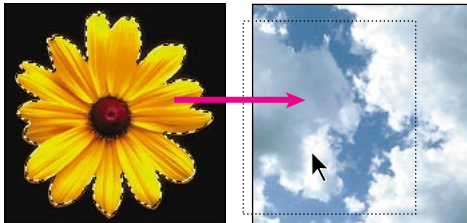
• Per copiare la selezione e spostare la copia di 10 pixel, premete Opzione+Maiuscole/Alt+Maiuscole e premete un tasto freccia.

Fino a quando tenete premuto il tasto Opzione/Alt, ogni volta che premete un tasto freccia create una copia della selezione e la spostate della distanza specificata dall'ultima copia.

Copiare una selezione da un'immagine Photoshop ad un'altra

Potete usare i comandi Mod. > Copia e Incolla per copiare le selezioni fra diverse immagini Photoshop. Tuttavia, spesso è più veloce trascinare una selezione da un'immagine e posizionarla su un'altra. In questo modo si risparmia memoria in quanto non si utilizzano gli Appunti. Per il trascinamento e posizionamento è necessario che entrambe le immagini siano aperte; questo metodo crea un nuovo livello quando la selezione viene posizionata.

Per copiare una selezione da un'immagine Adobe Photoshop aperta ad un'altra:

Selezionate lo strumento sposta e trascinate la selezione dalla finestra dell'immagine attiva in quella di destinazione. Se non è selezionato nulla, viene copiato l'intero livello attivo. Le destinazioni di trascinamento e posizionamento valide appaiono evidenziate quando vi trascinate sopra.

Selezione trascinata in una nuova immagine

Risultato

Eseguire copie tra applicazioni

In alcuni casi potete copiare le selezioni fra un'immagine Photoshop ed un'altra applicazione eseguendo il trascinamento e posizionamento. Potete anche usare gli Appunti per copiare una selezione in Adobe Photoshop ed incollarla in un'altra applicazione o viceversa.

Trascinare le selezioni fra le applicazioni

In Macintosh, potete trascinare e posizionare le immagini fra Adobe Photoshop e altre applicazioni che supportano Macintosh Drag Manager, a condizione che il sistema disponga di System 7.0. o 7.1 o versione successiva con l'estensione Drag Manager, oppure di System 7.5 o successivo. Quando si trascina un disegno vettoriale da Adobe Illustrator o da altre applicazioni che usano gli Appunti di Illustrator, il disegno viene rasterizzato.

Copiare le selezioni fra Adobe Photoshop ed un'altra applicazione

Una selezione tagliata o copiata con il comando Mod. > Taglia o Mod. > Copia rimane negli Appunti fino a quando non copiate o tagliate un'altra selezione. Per default, quando uscite da Photoshop o passate ad un'altra applicazione, il contenuto degli Appunti viene convertito in formato bitmap (cioè, rasterizzato). Questa conversione permette di incollare il contenuto degli Appunti in un file creato in un'altra applicazione.

Per risparmiare tempo, potete disattivare questa conversione automatica se non pensate di incollare il contenuto degli Appunti in altre applicazioni. La conversione automatica non ha effetto quando incollate selezioni fra immagini Photoshop.

Per modificare la preferenza Esporta appunti:

1 Selezionate File > Preferenze > Generali.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Selezionate l'opzione Esporta appunti per salvare il contenuto degli Appunti quando uscite da Photoshop (Macintosh) o per visualizzare un messaggio che all'uscita da Photoshop vi chieda se desiderate rendere disponibile il contenuto degli Appunti alle altre applicazioni (Windows).

• Deselezionate l'opzione Esporta appunti per eliminare il contenuto degli Appunti quando uscite dal programma. In Windows, il contenuto degli Appunti viene eliminato anche quando passate da un'applicazione ad un'altra.

3 Fate clic su OK.

Incollare una selezione

Adobe Photoshop offre una gamma di opzioni per incollare che controllano il modo in cui la selezione incollata appare nell'immagine. Il comando Incolla permette di incollare come nuovo livello una selezione in un'altra parte dell'immagine o in un'altra immagine. Potete quindi controllare l'opacità dei pixel incollati usando la palette Livelli.

Incollare con diverse risoluzioni

Quando incollate fra immagini con diverse risoluzioni, i dati incollati mantengono la dimensione in pixel corrente. In questo modo il contenuto incollato può apparire sproporzionato nella nuova immagine. Per far corrispondere le immagini prima di copiare e incollare, usate il comando Dimensione immagine affinché le immagini sorgente e destinazione abbiano la stessa risoluzione (consultate "Cambiare la dimensione in pixel di un'immagine" a pagina 34).

Eliminare una selezione

Per eliminare una selezione, selezionate Mod. > Cancella o premete il tasto Canc (Macintosh) o Ritorno unitario. Per tagliare una selezione copiandola negli Appunti, selezionate Mod. > Taglia. Eliminando una selezione su uno sfondo o su un livello con l'opzione Mantieni trasparenza selezionata si sostituisce la posizione originale con il colore di sfondo; eliminando una selezione su un livello con l'opzione Mantieni trasparenza deselezionata si sostituisce l'area con la trasparenza del livello.

Ruotare e riflettere un’immagine

Il comando Immagine > Ruota quadro permette di ruotare o riflettere l’intero contenuto di un’immagine.

Per ruotare o riflettere un’immagine:

Selezionate Immagine > Ruota quadro e dal sottomenu che appare selezionate uno dei seguenti comandi:

- 180° per ruotare di mezzo giro.
- 90° orario per ruotare in senso orario di un quarto di giro.
- 90° antiorario per ruotare in senso antiorario di un quarto di giro.
- Altro per inserire una quantità di rotazione fra 0 e 359,99°; quindi selezionate Orario per ruotare in senso orario o Antiorario per ruotare in senso antiorario e fate clic su OK.

Nota: *L’inserimento di un numero negativo fra –359,99° e 0° ruota l’immagine nella direzione opposta a quella specificata.*

- Rifletti orizzontale per riflettere orizzontalmente lungo l’asse verticale.
- Rifletti verticale per riflettere verticalmente lungo l’asse orizzontale.

Originale

Quadro ruotato

Applicare le trasformazioni

Usando i comandi Mod. > Trasformazione, potete trasformare una selezione o un livello eseguendo una rotazione, un ridimensionamento o una riflessione. Quando trasformate un livello collegato, la trasformazione interessa tutti i livelli nel gruppo di collegamento.

Nota: *Non potete applicare trasformazioni allo sfondo come livello. Tuttavia, potete trasformare le selezioni sullo sfondo.*

Usare l’interpolazione

Per calcolare i valori di colore dei pixel che vengono aggiunti o eliminati durante la trasformazione, Adobe Photoshop usa il metodo di interpolazione selezionato nella finestra di dialogo Preferenze generali.

Questa opzione interessa direttamente la velocità e la qualità della trasformazione. L’interpolazione Bicubica predefinita è il metodo più lento, ma produce i risultati migliori. Per informazioni sulle varie opzioni di interpolazione, consultate “Scegliere un metodo di interpolazione” a pagina 36.

Applicare una trasformazione specifica

I comandi situati nel sottomenu Trasformazione permettono di applicare specifiche trasformazioni ad una selezione o ad un livello. Quando usate il comando Ridimensionamento o Rotazione, Photoshop visualizza in anteprima l’effetto e circonda l’area selezionata con un bordo. Trascinate le maniglie agli angoli del bordo per modificare la selezione o il livello in base alla trasformazione specificata.

Potete modificare una selezione o un livello usando diversi comandi di trasformazione in sequenza prima di applicare la trasformazione cumulativa. Ad esempio, potete selezionare Mod. > Trasformazione > Ridimensionamento, trascinare una maniglia per scalare, quindi selezionare Mod. > Trasformazione > Rotazione, trascinare per ruotare e premere A-capo (Macintosh) o Invio (Windows) per applicare entrambe le trasformazioni.

Per ridimensionare o ruotare:

1 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per trasformare parte di un livello, selezionate l'area desiderata.

• Per trasformare un intero livello, rendete attivo il livello e verificate che nulla sia selezionato.

2 Selezionate Mod. > Trasformazione > Ridimensionamento o Rotazione.

3 Trascinate le maniglie per ottenere l'effetto desiderato.

4 Per applicare altre trasformazioni, ripetete i punti 2 e 3.

5 Premete A-capo (Macintosh) o Invio (Windows) per applicare la trasformazione cumulativa. Premete Esc per annullare la trasformazione.

Originale

Livello foglia verde ruotato

Per riflettere o ruotare una selezione o un livello:

1 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per trasformare parte di un livello, selezionate l'area desiderata.

• Per trasformare un livello intero, attivatelo (fate riferimento a "Usare la palette Livelli" a pagina 150) e verificate che nulla sia selezionato.

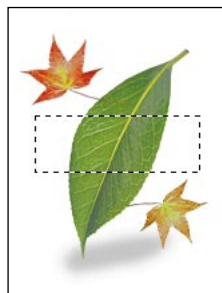
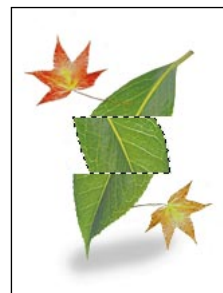
2 Selezionate Mod. > Trasformazione e dal sottomenu che appare selezionate uno dei seguenti comandi:

• Ruota a 180° per ruotare di mezzo giro.

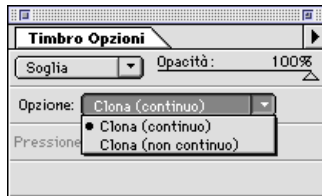
• Ruota a 90° orario per ruotare in senso orario di un quarto di giro.

• Ruota a 90° antiorario per ruotare in senso antiorario di un quarto di giro.

• Rifletti orizzontale per riflettere orizzontalmente lungo l'asse verticale.

• Rifletti verticale per riflettere verticalmente lungo l'asse orizzontale.

Originale

Selezione riflessa sul livello foglia verde

Usare lo strumento Timbro

Lo strumento timbro (🜨) permette di colorare una copia, o una copia modificata, di un'immagine o di un colore all'interno della stessa immagine o in un'altra. Le opzioni Clona dello strumento timbro effettuano una copia, o *campione*, dell'immagine e creano una sua copia esatta.

Per usare lo strumento timbro:

1 Fate doppio clic sullo strumento timbro (🜨) per visualizzare la palette Opzioni Timbro.

2 Selezionate un metodo, come descritto in "Selezionare un metodo di colorazione" a pagina 134.

3 Trascinate il cursore per impostare l'opacità, come descritto in "Specificare le opzioni di colorazione e di modifica" a pagina 133.

4 Dal menu a comparsa Opzione, selezionate un'opzione per il timbro.

Le opzioni Clona prelevano un campione dell'immagine che potete poi applicare su un'altra immagine o su un'altra parte della stessa immagine. Ogni applicazione dello strumento aggiunge l'immagine campionata. Per una descrizione delle opzioni, fate riferimento alle sezioni che seguono.

5 Posizionate il puntatore sulla parte dell'immagine da campionare e fate Opzione-clic (Macintosh) o Alt-clic (Windows). Questo è il punto dal quale l'immagine inizierà ad essere duplicata mentre colorate.

Fate Opzione-clic (Macintosh) o Alt-clic (Windows) con lo strumento timbro per campionare da qualunque finestra aperta di Adobe Photoshop senza modificare la finestra attiva.

6 Trascinate per colorare con lo strumento timbro.

Opzione Clona (continuo)

L'opzione Clona (continuo) applica una volta l'intera area campionata, indipendentemente dal numero di volte che interrompete e riprendete la colorazione. Questa opzione è utile quando volete usare pennelli di diverso formato per colorare un'immagine. Potete anche usare l'opzione Clona (continuo) per duplicare due metà di un'unica immagine e posizionarle in diverse posizioni.

Nella figura seguente, l'immagine viene campionata usando il petalo superiore sinistro come punto di campionamento; quindi il petalo viene riprodotto in basso a destra. Il puntatore a croce indica l'area dell'immagine originale campionata che viene attualmente applicata.

Opzione Clona (non continuo)

Questa opzione applica l'area campionata a partire dal punto di campionatura iniziale ogni volta che interrompete e riprendete la colorazione. Poiché lo strumento timbro campiona l'intera immagine, questa opzione è utile per applicare diverse copie di una parte dell'immagine in diverse posizioni.

Punto di campionatura

Il puntatore a croce indica la parte dell'originale riprodotta

Usare lo strumento sfumino

Lo strumento sfumino () simula il trascinamento di un dito sulla vernice fresca. Lo strumento preleva il colore dal punto in cui iniziate e lo spinge nella direzione in cui trascinate.

Nota: *Lo strumento sfumino non può essere usato con immagini bitmap o in scala di colore.*

Per usare lo strumento sfumino:

1 Fate doppio clic sullo strumento sfumino () per visualizzare la relativa palette Opzioni.

2 Selezionate un metodo, come descritto in “Selezionare un metodo di colorazione” a pagina 134.

3 Trascinate il cursore per impostare la pressione, come descritto in “Specificare le opzioni di colorazione e di modifica” a pagina 133.

4 Per sfumare usando il colore di primo piano all'inizio di ogni tratto, selezionate Pittura dito. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento sfumino usa il colore sotto il puntatore all'inizio di ogni tratto.

5 Trascinate sull'immagine per sfumare il colore nella direzione di trascinamento.

Sfumare un'immagine

Per usare l'opzione Pittura dito, premete Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) mentre trascinate con lo strumento sfumino.

Usare gli strumenti di controllo fuoco

Il controllo fuoco comprende lo strumento sfoca (💧) (permette di sfocare i bordi o le aree intense di un'immagine per ridurre i dettagli) e lo strumento contrasta (△) (permette di contrastare i bordi soffusi per aumentare la nitidezza o il fuoco).

Nota: *Gli strumenti sfoca e contrasta non possono essere usati con immagini bitmap o in scala di colore*

Altri metodi per regolare la nitidezza sono contenuti in "Punto 5: Contrastare l'immagine" a pagina 81 o "Selezionare un effetto di filtro" a pagina 179.

Per usare lo strumento sfoca o contrasta:

1 Fate doppio clic sullo strumento sfoca o contrasta (💧/△) nella finestra degli strumenti per visualizzare la palette Opzioni Controllo fuoco.

2 Per Strumento, selezionate Sfoca o Contrasta.

3 Selezionate un metodo, come descritto in "Selezionare un metodo di colorazione" a pagina 134.

4 Trascinate il cursore per impostare la pressione, come descritto in "Specificare le opzioni di colorazione e di modifica" a pagina 133.

5 Trascinate sulla parte dell'immagine da sfocare o contrastare.

Sfocare un'immagine *Contrastare un'immagine*

Usare gli strumenti di controllo toni

Gli strumenti di controllo toni comprendono gli strumenti scherma e brucia (/), che permettono di schiarire o scurire determinate aree di un'immagine e lo strumento spugna (), che permette di modificare la saturazione del colore di un'area.

Gli strumenti scherma e brucia si basano sulla tecnica fotografica che consiste nell'aumentare la quantità di esposizione assegnata ad una determinata area su una stampa. Durante l'esposizione, i fotografi riparano dalla luce l'area da schiarire sulla stampa (schermatura) o aumentano il tempo di esposizione per scurire le aree di una stampa (bruciatura). Lo strumento spugna è utile per aumentare o diminuire la saturazione di un'area. In metodo Scala di grigio, lo strumento spugna aumenta o diminuisce il contrasto allontanando o avvicinando i livelli di grigio dal grigio intermedio.

Nota: *Scherma, Brucia e Spugna non possono essere usati con le immagini bitmap o in scala di colore.*

Per usare lo strumento scherma o brucia:

1 Fate doppio clic sullo strumento scherma, brucia o spugna nella finestra degli strumenti per visualizzare la palette Opzioni Controllo toni.

2 Per Strumento, selezionate Scherma o Brucia.

3 Per limitare le modifiche a parti dell'immagine, selezionate uno dei seguenti metodi:

• Mezzitoni per modificare solo la gamma intermedia dei grigi nell'immagine.

• Ombre per modificare le parti scure dell'immagine.

• Luci per modificare solo i pixel chiari.

Immagine originale

Schermatura di un'immagine

4 Trascinate il cursore per impostare l'esposizione, come descritto in "Specificare le opzioni di colorazione e di modifica" a pagina 133.

5 Trascinate sulla parte dell'immagine che desiderate schiarire o scurire.

Per usare lo strumento spugna:

1 Fate doppio clic sullo strumento scherma, brucia o spugna nella finestra degli strumenti per visualizzare la palette Opzioni Controllo toni.

2 Per Strumento, selezionate Spugna.

3 Per definire l'azione della spugna, selezionate uno dei seguenti metodi:

• Saturazione + per intensificare la saturazione del colore.

• Saturazione - per ridurre la saturazione del colore.

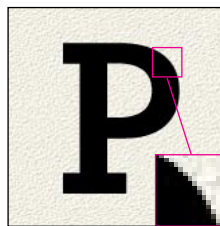
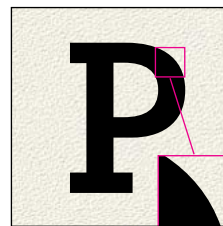
4 Trascinate il cursore per impostare la pressione, come descritto in "Specificare le opzioni di colorazione e di modifica" a pagina 133.

5 Trascinate su una parte dell'immagine per modificarne la saturazione.

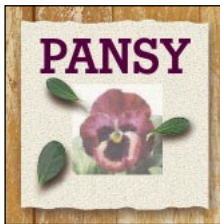
Usare gli strumenti Testo e Maschera testo

Photoshop permette di aggiungere del testo bitmap ad un'immagine usando lo strumento testo (**T**). Potete specificare l'interlinea, la spaziatura, lo stile e l'allineamento. Normalmente, i caratteri bitmap di grandi dimensioni sullo schermo appaiono con un effetto a gradino. Tuttavia, se usate il programma Adobe Type Manager® (ATM®) o i caratteri TrueType™, i caratteri appariranno regolari e ben definiti come quelli outline.

Il testo bitmap si differenzia dal testo outline generato in applicazioni orientate agli oggetti tipo Adobe Illustrator. In applicazioni bitmap, tipo Adobe Photoshop, il testo viene disegnato alla risoluzione dell'immagine. Ad esempio, se la risoluzione dell'immagine è 100 ppi, anche la risoluzione del testo sarà 100 ppi. Non potete modificare un testo bitmap dopo averlo posizionato nell'immagine.

Per ottenere risultati ottimali, importate l'immagine Adobe Photoshop in un programma di impaginazione che supporti il linguaggio PostScript e create il testo in tale programma.

Testo bitmap; ingrandito a 350%

Testo outline; ingrandito a 350%

Aggiungere un testo a un'immagine

Usate lo strumento testo per creare un testo bitmap, che viene aggiunto all'immagine come nuovo livello usando il colore di primo piano. Potete anche usare lo strumento maschera testo per creare un bordo della selezione nel formato del testo. La selezione del testo può essere spostata, modificata, riempita o tracciata come qualunque altra selezione.

Per aggiungere un testo riempito con il colore di primo piano:

1 Selezionate lo strumento testo (**T**).

2 Fate clic nel punto in cui il testo deve apparire.

3 Selezionate un carattere e specificatene la dimensione.

Se avete aggiunto o rimosso dei font dopo l'avvio di Photoshop, potete aggiornare il menu dei font nella finestra Testo premendo il tasto maiuscole e facendo clic sull'immagine con lo strumento testo.

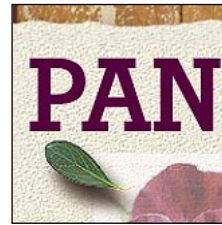
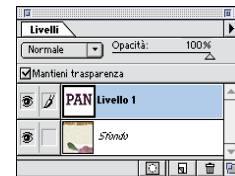
4 Inserite i valori per interlinea e spaziatura. Per ulteriori informazioni su queste opzioni, fate riferimento a "Impostare l'interlinea" a pagina 120 e "Impostare la spaziatura tra lettere" a pagina 120.

5 Selezionate uno stile ed un allineamento. Per ulteriori informazioni su queste opzioni, consultate "Selezionare le opzioni di stile per il testo" a pagina 120 e "Allineare il testo" a pagina 121.

6 Inserite il testo. Per creare un cambio riga premete A-capo (Macintosh) o Invio (Windows).

Il testo scorre nella finestra di dialogo, ma nell'immagine appare come un'unica riga fino a quando non premete A-capo/Invio. Potete inserire fino a 32000 caratteri (oppure il numero di caratteri contenuto dalla casella di testo di Windows).

7 Per visualizzare il testo nella finestra come apparirà nell'immagine, nella sezione Mostra, selezionate le opzioni Carattere e Dimensione. (Quando lavorate con un testo di dimensioni molto grandi, deselezionate l'opzione Dimensione per evitare che il puntatore o il testo scompaiano).

8 Fate clic su OK. Il testo appare con il colore di primo piano su un nuovo livello.

Testo con il colore di primo piano

Nuovo livello

***Nota:** In Windows, le incompatibilità con alcuni driver video possono causare una errata o nessuna rasterizzazione dei caratteri TrueType (sono esclusi i caratteri Type 1 rasterizzati con ATM). Per evitare il problema, create il testo ad una elevata dimensione in punti e ridimensionatelo con il comando Ridimensionamento. Per un aggiornamento del driver video, contattate il produttore della scheda video.*

Per creare il bordo di una selezione di testo:

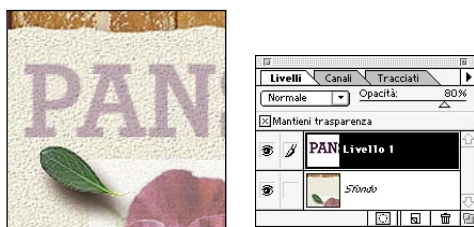
1 Selezionate lo strumento maschera testo (T).

2 Fate clic nel punto in cui volete far apparire il bordo della selezione del testo.

3 Specificate le opzioni del testo ed inserite il testo come descritto nei punti da 3 a 6 della procedura precedente.

4 Fate clic su OK. Il bordo della selezione del testo appare nell'immagine sul livello attivo.

Modificare l'opacità del testo

Il testo creato con lo strumento testo appare come un nuovo livello nella palette Livelli. Per modificare l'opacità del testo, selezionate una diversa opacità nella palette Livelli.

Modificare l'opacità del testo tramite la palette Livelli.

Impostare l'interlinea

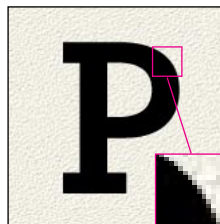
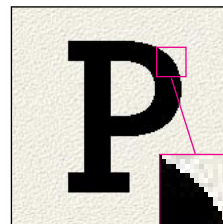
Potete regolare la spaziatura fra le righe del testo, chiamata *interlinea*, usando l'opzione Interlinea nella finestra di dialogo Strumento testo. L'interlinea si misura da una linea di base all'altra e usa la stessa unità di misura specificata per la dimensione del carattere (punti o pixel). Per impostazione predefinita, viene utilizzato il valore d'interlinea incorporato nel carattere. I valori possono essere compresi fra 1 e 1000.

Impostare la spaziatura tra lettere

Potete controllare la spaziatura tra lettere usando l'opzione Spaziatura nella finestra di dialogo Strumento testo. La spaziatura usa la stessa unità di misura definita per la dimensione del carattere (punti o pixel). I valori positivi aumentano la spaziatura, mentre quelli negativi la diminuiscono. Gli incrementi di spaziatura possono essere anche pari a decimi di punto o pixel (da –99,9 a 999,9).

Selezionare le opzioni di stile per il testo

Al testo possono essere applicate sei opzioni di stile, quali grassetto, corsivo, sottolineato, bordato, barrato e anti-alias, sia singolarmente che a combinazioni.

Il testo, come tutte le immagini di Adobe Photoshop, è composto da pixel. L'opzione Anti-alias nella finestra di dialogo Strumento testo permette di ridurre al minimo il contrasto dei pixel ai bordi del testo. Quando selezionate questa opzione, i bordi del testo appaiono uniformi e fusi con lo sfondo. Probabilmente desidererete usare un testo con anti-alias nelle immagini, a meno che non stiate lavorando con del testo di dimensioni in punti molto piccole.

Testo anti-alias; dettaglio con zoom al 350%

Testo non anti-alias; dettaglio con zoom al 350%

Allineare il testo

Adobe Photoshop allinea il testo facendo riferimento all'ultimo punto su cui avete fatto clic con lo strumento testo. Ad esempio, per centrare un testo sull'immagine, selezionate lo strumento testo, fate clic sul centro dell'immagine quindi fate clic sull'opzione di allineamento al centro nella finestra di dialogo Strumento testo.

La finestra di dialogo Strumento testo contiene le seguenti opzioni di allineamento:

- La colonna di sinistra delle opzioni di allineamento allinea il testo orizzontalmente.
- La colonna di destra delle opzioni di allineamento allinea il testo verticalmente.
- Le opzioni di allineamento in alto fanno iniziare il testo al punto di inserimento su cui fate clic nell'immagine.
- Le opzioni di allineamento centrali centrano il testo attorno al punto di inserimento.
- Le opzioni di allineamento in basso fanno terminare il testo al punto di inserimento.

Regolazione di singoli caratteri

Quando un blocco di testo è su un livello separato, potete selezionare i singoli caratteri e le parole del blocco. Potete spostare tali caratteri in un'altra posizione dell'immagine e regolare la spaziatura fra lettere. Usate una tecnica simile per deselezionare i caratteri in una maschera di testo.

Per selezionare i caratteri di testo o deselezionare i caratteri in una maschera di testo:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Per selezionare i caratteri di testo, selezionate lo strumento lazo e trascinate attorno al carattere o caratteri che desiderate selezionare. Per aggiungere altri caratteri alla selezione, tenete premuto Maiuscole e trascinate il lazo attorno ai caratteri addizionali.
- Per deselezionare i caratteri in una maschera di testo, selezionate lo strumento lazo, tenete premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows), e trascinate attorno al carattere o caratteri che desiderate deselezionare.

Nota: *Verificate di aver racchiuso l'intero carattere che desiderate selezionare o deselezionare: qualunque parte di carattere rimasta al di fuori del lazo non verrà modificata.*

Per spostare i caratteri in una maschera di testo, passate alla modalità Maschera veloce. Quindi selezionate i caratteri che desiderate spostare, premete i tasti Comando+Opzione (Macintosh) o Ctrl+Alt (Windows) e premete un tasto freccia. Deselezionate i caratteri ed uscite dalla modalità Maschera veloce.

Per regolare manualmente la spaziatura fra lettere:

Eseguite una delle seguenti azioni:

• Tenete premuto il tasto Comando (Macintosh) o Control (Windows) per attivare lo strumento sposta, posizionate il puntatore all'interno di uno dei caratteri selezionati e trascinate i caratteri nella loro nuova posizione. Per vincolare la direzione di movimento ad un multiplo di 45 gradi, tenete premuto Maiuscole mentre trascinate.

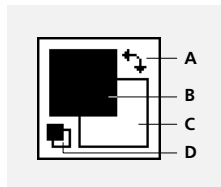
• Tenete premuto il tasto Comando (Macintosh) o Control (Windows) per attivare lo strumento sposta, premete i tasti freccia per spostare i caratteri selezionati con incrementi di un pixel (o tenete premuto Maiuscole e premete un tasto freccia per spostare il testo in incrementi di 10 pixel).

7

Capitolo 7: Colorare

Gli strumenti di disegno e i comandi di riempimento consentono di cambiare il colore dei pixel per modificare/creare aree dell'immagine. Questo capitolo descrive come disegnare usando gli strumenti di disegno, come riempire e tracciare le selezioni e come scegliere e modificare i colori per disegno e riempimento.

Scegliere i colori di primo piano e di sfondo

Adobe Photoshop Limited Edition utilizza il colore di primo piano, che appare nella casella di selezione del colore superiore nella finestra degli strumenti, per disegnare, riempire e tracciare le selezioni. Il colore di sfondo, mostrato nella casella di selezione del colore inferiore, viene impiegato per creare riempimenti sfumati e per le aree cancellate di un'immagine. Il colore di primo piano predefinito è il nero e il colore di sfondo predefinito è il bianco. (Se vi trovate in modalità Maschera veloce, i colori predefiniti di primo piano e di sfondo sono rispettivamente bianco e nero).

A. *Icona Scambia colori* ***B.*** *Colore di primo piano*
C. *Colore di sfondo* ***D.*** *Icona Colori predefiniti*

Per invertire i colori di primo piano e di sfondo:

Fate clic sull'icona Scambia colori nella finestra degli strumenti.

Per ripristinare i colori di primo piano e di sfondo predefiniti:

Fate clic sull'icona Colori predefiniti nella finestra degli strumenti.

Per modificare il colore di primo piano o di sfondo:

1 Eseguite una delle seguenti azioni:

- Per cambiare il colore di primo piano, fate clic sulla casella superiore di selezione del colore nella finestra degli strumenti.
- Per cambiare il colore di sfondo, fate clic sulla casella inferiore di selezione del colore nella finestra degli strumenti.

2 Scegliete un colore come illustrato al punto "Usare il selettore del colore Adobe Photoshop" a pagina 144 e fate clic su OK.

Per passare dal colore di primo piano al colore di sfondo, premete X sulla tastiera.

Usare gli strumenti di disegno

Gli strumenti di disegno includono il pennello, l'aerografo e la matita. Ciascuno strumento disegna con il pennello e il puntatore specificati. Consultate "Usare la palette Pennelli" a pagina 129 e "Usare i puntatori degli strumenti" a pagina 9.

Per risparmiare tempo quando lavorate con strumenti di disegno, assicuratevi che il gruppo di palette Navigatore/Info/Opzioni ed il gruppo di palette Colore/Campioni/Pennelli siano aperti sulla scrivania.

Utilizzare lo strumento pennello

Lo strumento pennello ( ) consente di creare tratti morbidi di colore.

Per utilizzare lo strumento pennello:

Selezionate lo strumento pennello e trascinate sull'immagine.

Per disegnare una linea retta, fate clic nel punto iniziale; quindi tenete premuto il tasto Maiuscole e fate clic su un punto di fine.

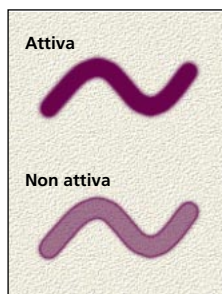
Per scegliere le opzioni per lo strumento pennello:

1 Fate doppio clic sullo strumento pennello ( ) nella finestra degli strumenti per visualizzare la sua palette Opzioni.

2 Scegliete una metodo come illustrato in "Selezionare un metodo di colorazione" a pagina 134.

3 Trascinate il cursore per impostare l'opacità come illustrato al punto "Specificare le opzioni di colorazione e di modifica" a pagina 133.

4 Selezionate Dissolvenza per impostare il grado di dissolvenza come illustrato in "Specificare la velocità di dissolvenza" a pagina 133.

5 Selezionate Bordi bagnati per colorare ottenendo un effetto acquerello. Con questa opzione, il colore si accumula sui bordi del pennello.

Utilizzare lo strumento aerografo

Lo strumento aerografo ( ) consente di applicare tonalità graduali (incluso spruzzi di colore). Esso simula l'effetto prodotto dagli aerografi tradizionali. I contorni del tratto sono più diffusi rispetto a quelli creati dallo strumento pennello. L'impostazione della pressione per lo strumento determina quanto rapidamente viene applicato il colore.

Per utilizzare lo strumento aerografo:

Selezionate lo strumento aerografo e trascinate sull'immagine. Per creare un colore, tenete premuto il pulsante del mouse senza trascinare.

Per scegliere le opzioni per lo strumento aerografo:

1 Fate doppio clic sullo strumento aerografo nella finestra degli strumenti per visualizzare la sua palette Opzioni.

2 Scegliete un metodo come descritto in "Selezionare un metodo di colorazione" a pagina 134.

3 Trascinate il cursore per impostare la pressione, come descritto in "Specificare le opzioni di colorazione e di modifica" a pagina 133.

4 Selezionate Dissolvenza per impostare il grado di dissolvenza come illustrato in "Specificare la velocità di dissolvenza" a pagina 133.

Usare lo strumento matita

Lo strumento matita ( ) crea linee di disegno a mano libera nette ed è particolarmente utile per le immagini bitmap. Consultate "Usare l'opzione Auto cancella" a pagina 129 per informazioni su come cancellare usando questo strumento.

Per disegnare una linea a mano libera:

Selezionate lo strumento matita e trascinate.

Per scegliere le opzioni per lo strumento matita:

1 Fate doppio clic sullo strumento matita (✎) per visualizzare la sua palette Opzioni.

2 Scegliete un metodo come descritto in “Selezionare un metodo di colorazione” a pagina 134.

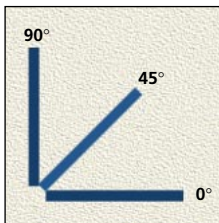
3 Trascinate il cursore per impostare l’opacità come descritto al punto “Specificare l’opacità, la pressione o l’esposizione” a pagina 133.

4 Selezionate Dissolvenza per impostare il grado di dissolvenza come illustrato in “Specificare la velocità di dissolvenza” a pagina 133.

Usare lo strumento linea

Lo strumento linea (⟍) disegna linee rette. Le opzioni dello strumento linea consentono di specificare la larghezza delle linee, di impostare l’opzione anti-alias e di creare linee con estremità a freccia.

Per disegnare una linea:

Selezionate lo strumento linea e trascinate. Per vincolare l’angolo ad un multiplo di 45°, tenete premuto il tasto Maiuscole mentre trascinate.

Creazione di vincoli per gli angoli quando si usa lo strumento linea

Per scegliere le opzioni per lo strumento linea:

1 Fate doppio clic sullo strumento linea per visualizzare la sua palette Opzioni.

2 Scegliete un metodo come descritto in “Selezionare un metodo di colorazione” a pagina 134.

3 Trascinate il cursore per impostare l’opacità come descritto al punto “Specificare l’opacità, la pressione o l’esposizione” a pagina 133.

4 Inserite lo Spessore della linea in pixel.

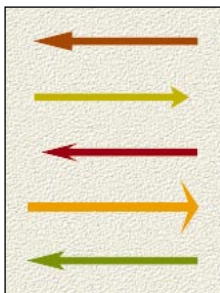
5 Per disegnare linee anti-alias, assicuratevi che sia selezionata l’opzione Anti-alias.

6 Per tracciare una linea con estremità a freccia, selezionate Inizio, Fine o entrambe per specificare quale estremità della linea deve terminare a freccia.

7 Per modificare l’aspetto delle frecce, fate clic su Forma ed eseguite le seguenti azioni:

• Specificate lo Spessore della freccia inserendo un valore compreso tra il 10% e il 1000% dello spessore della linea.

• Specificate la Lunghezza della freccia inserendo un valore compreso tra il 10% e il 5000% dello spessore della linea.

• Inserite un valore compreso tra –50% e +50% per la concavità della freccia. Il valore della concavità definisce l'entità della curvatura nella parte più larga della freccia, nel punto in cui la freccia incontra la linea.

Frecce create con valori differenti

Cancellare

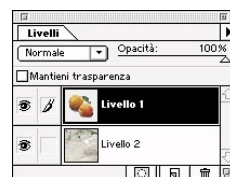
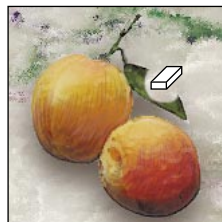
Lo strumento gomma e l'opzione Auto cancella dello strumento matita consentono di sostituire i colori in un'immagine o con il colore di sfondo o con la trasparenza.

Usare lo strumento gomma

Lo strumento gomma modifica i pixel nell'immagine mentre trascinate. Potete modificare il colore e la trasparenza dei pixel interessati o ripristinare la versione precedentemente salvata dell'area interessata.

Per usare lo strumento gomma:

Selezionate lo strumento gomma (⌫) e trascinate sull'area che desiderate cancellare.

Se lavorate sullo sfondo, i pixel vengono modificati nel colore di sfondo. Se lavorate in un livello, il colore viene sostituito dalla trasparenza.

Cancellando i pixel da un livello si evidenzia lo sfondo

Per scegliere le opzioni per lo strumento gomma:

1 Fate doppio clic sullo strumento gomma per visualizzare la sua palette Opzioni.

2 Scegliete il tipo di strumento da usare come gomma (pennello, aerografo, matita o blocco).

Per scorrere i diversi tipi dello strumento gomma, tenete premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic sullo strumento gomma o premete Maiusc+E sulla tastiera.

3 Trascinate il cursore per impostare l'opacità o la pressione come descritto in "Specificare le opzioni di colorazione e di modifica" a pagina 133.

4 Selezionate Dissolvenza per impostare il grado di dissolvenza come illustrato in "Specificare la velocità di dissolvenza" a pagina 133.

Nota: *Se usate l'opzione pennello, potete selezionare Bordi bagnati per cancellare ottenendo un effetto acquerello. Con questa opzione selezionata, l'effetto dell'eliminazione si distribuisce lungo i contorni del tratto del pennello.*

5 Per cancellare ripristinando una versione salvata, selezionate l'opzione Cancella fino al salvato.

Per utilizzare lo strumento gomma nella modalità Cancella fino al salvato, tenete premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) mentre trascinate nell'immagine.

6 Per cancellare un intero livello fino alla trasparenza o uno sfondo fino al colore di sfondo, fate clic su Cancella livello. (Se l'immagine non ha livelli, questo pulsante diventa Cancella immagine.)

Usare l'opzione Auto cancella

L'opzione Auto cancella per lo strumento matita (✎) consente di applicare il colore di sfondo su aree contenenti il colore di primo piano.

Per usare l'opzione Auto cancella:

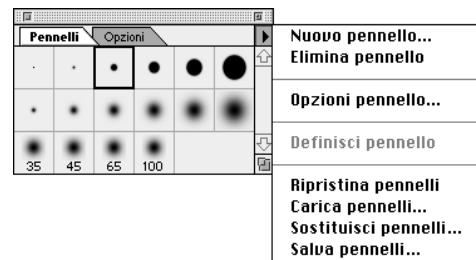
1 Fate doppio clic sullo strumento matita per visualizzare la sua palette Opzioni.

2 Selezionate l'opzione Auto cancella.

3 Trascinate sull'immagine.

Se trascinate sul colore di primo piano, l'area viene cancellata fino al colore di sfondo (conformemente all'opacità dello strumento). Se iniziate a trascinare da un'area che non contiene il colore di primo piano, l'area viene colorata con il colore di primo piano.

Usare la palette Pennelli

I tipi di pennello appaiono nella palette Pennelli. Le forme di pennelli rotondi per gli strumenti sono disponibili in diverse misure. Photoshop mantiene le impostazioni dei pennelli per ciascuno strumento di colorazione e di modifica, consentendovi di selezionare un pennello predefinito diverso per ogni strumento. La palette Pennelli contiene inoltre comandi per creare ed eliminare i pennelli, per definire le opzioni dei pennelli e per salvare e caricare gruppi di pennelli.

Scegliere un pennello

La palette Pennelli può essere usata per scegliere una forma di pennello per ogni strumento di colorazione. Se un pennello è troppo grande per rientrare in un quadrato della palette, appare in dimensione ridotta con un numero che indica il diametro del pennello in pixel.

Per scegliere un pennello:

1 Selezionate lo strumento che desiderate utilizzare.

2 Scegliete Finestre > Mostra Pennelli.

3 Fate clic sul pennello che desiderate utilizzare.

Creare ed eliminare i pennelli

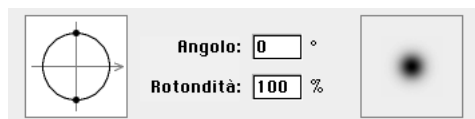
Se la palette Pennelli non contiene i pennelli necessari, potete creare nuovi pennelli. I nuovi pennelli vengono aggiunti nella parte inferiore della palette. Nel momento in cui non utilizzate più un pennello, potete eliminarlo dalla palette Pennelli.

Per creare un pennello:

1 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Fate clic nell'area vuota fuori dai riquadri del pennello nella palette Pennelli.

• Scegliete Nuovo pennello nel menu della palette Pennelli.

La finestra di anteprima nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo Nuovo pennello mostra la punta del pennello attuale. La finestra nell'angolo inferiore sinistro mostra l'angolo e la rotondità attuali del pennello. Tali finestre cambiano per riflettere il nuovo pennello quando inserite delle opzioni di pennello.

Angolo e rotondità del pennello

2 Impostate le opzioni del pennello. (Fate riferimento a "Impostare le opzioni del pennello" a pagina 131 per un descrizione di queste opzioni.)

3 Fate clic su OK.

Per eliminare un pennello:

Eseguite una delle seguenti azioni:

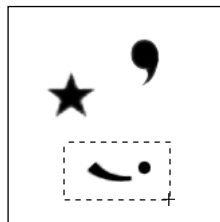
• Premete Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows) (il puntatore si trasforma in forbici) e fate clic sul pennello che desiderate eliminare.

• Fate clic sul pennello nella palette Pennelli e scegliete Elimina pennello nel menu della palette.

Creare pennelli personali

Potete usare una parte di un'immagine per creare una forma di pennello personale. Se desiderate definire pennelli con contorni morbidi, selezionate forme di pennelli composte di pixel con valori di grigio.

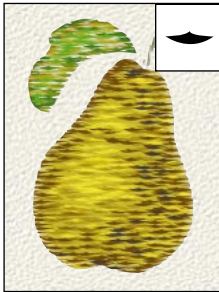
Per creare una forma di pennello personale:

1 Selezionate la parte dell'immagine che desiderate usare come pennello personale. La forma del pennello può avere una dimensione massima di 1000 per 1000 pixel. La forma dovrebbe apparire su uno sfondo bianco uniforme.

2 Scegliete Definisci pennello nel menu della palette Pennelli.

3 Fate doppio clic sull'ultimo pennello creato nella palette Pennelli per aprire la finestra di dialogo Opzioni pennello.

4 Specificate la Spaziatura come descritto nella sezione seguente.

5 Per rendere il posizionamento del pennello più accurato, assicuratevi che sia selezionata l'opzione Anti-alias. Quindi fate clic su OK.

L'opzione Anti-alias non è disponibile per pennelli di grandi dimensioni.

La pera è stata colorata con il pennello personale mostrato nel riquadro

Impostare le opzioni del pennello

Potete definire un numero di opzioni per i pennelli predefiniti e per qualsiasi pennello che create. Per i pennelli personali può essere modificata soltanto l'opzione Spaziatura.

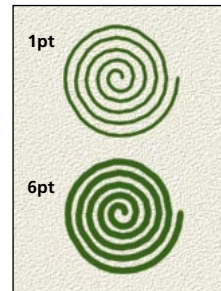
Per impostare le opzioni pennello:

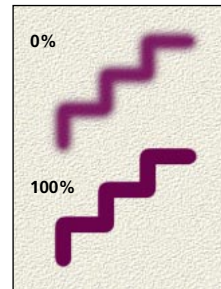
1 Eseguite una delle seguenti azioni:

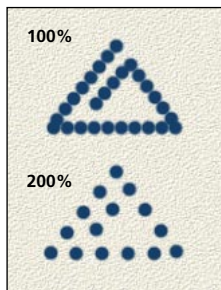
• Fate doppio clic sul pennello che desiderate modificare.

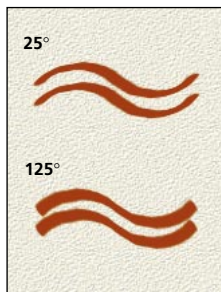
• Selezionate il pennello nella palette Pennelli che desiderate modificare e scegliete Opzioni pennello nel menu della palette.

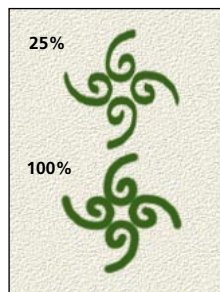
2 Impostate le opzioni come descritto nelle seguenti sezioni. Fate quindi clic su OK.

Diametro Controlla la dimensione del pennello. Inserite un valore in pixel o trascinate il cursore.

Tratti pennello con valori di diametro diversi

Durezza Controlla la dimensione della parte centrale rigida del pennello. Digitate un numero o usate il cursore per inserire un valore che rappresenti una percentuale del diametro del pennello.

Tratti pennello con valori di durezza diversi

Spaziatura Controlla la distanza tra i segni del pennello in un tratto. Per modificare la Spaziatura, inserite un numero o usate il cursore per inserire un valore che rappresenti una percentuale del diametro del pennello. Per colorare tratti senza una spaziatura definita, deselezionate questa opzione.

L'aumento della spaziatura comporta un salto del pennello.

Angolo Specifica l'angolo di spostamento dell'asse longitudinale di un pennello ellittico rispetto all'asse orizzontale. Inserite un valore in gradi o trascinate l'asse orizzontale nella finestra di anteprima sinistra per impostare un nuovo angolo.

I pennelli con un angolo creano un tratto cesellato

Rotondità Specifica il rapporto tra gli assi brevi e lunghi del pennello per determinarne la forma. Inserite un valore percentuale o trascinate i punti nella finestra di anteprima di sinistra. Un valore del 100% indica un pennello circolare, un valore dello 0% indica un pennello lineare, mentre valori intermedi indicano pennelli ellittici.

La regolazione della rotondità influisce sulla forma della punta del pennello

Salvare, caricare e sostituire i pennelli

La palette Pennelli può contenere il numero di pennelli che desiderate. Tuttavia, per fare in modo che la palette possa essere gestita meglio e per raggruppare pennelli correlati o speciali, è possibile creare il proprio gruppo di pennelli. Nella cartella del programma di Adobe Photoshop sono contenuti alcuni file con diversi tipi di pennelli.

Per salvare e usare gruppi di pennelli personali:

Scegliete uno dei seguenti comandi nel menu della palette Pennelli:

- Ripristina pennelli per tornare ai pennelli predefiniti. Potete sostituire il gruppo di pennelli attuale oppure aggiungere i pennelli predefiniti al gruppo attuale.
- Carica pennelli per aggiungere alla palette attuale i pennelli registrati in un file.
- Sostituisci pennelli per sostituire il gruppo di pennelli attuale con i pennelli registrati in un file.
- Salva pennelli per salvare un gruppo di pennelli in un file.

Quando uscite da Adobe Photoshop, la palette Pennelli attuale viene salvata nel file Preferenze.

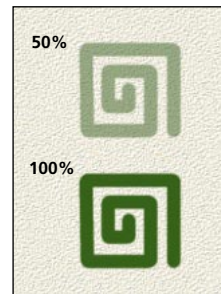
Specificare le opzioni di colorazione e di modifica

Le opzioni per uno strumento di colorazione o di modifica vengono specificate utilizzando la palette Opzioni per quello strumento, come descritto nelle seguenti sezioni.

Specificare l'opacità, la pressione o l'esposizione

Il cursore nella palette Opzioni consente di specificare l'opacità, la pressione o l'esposizione per diversi strumenti di colorazione e di modifica. Potete determinare l'opacità utilizzata dagli strumenti sfumatura, matita, pennello e timbro. Potete regolare la pressione dell'azione applicata impiegando gli strumenti aerografo, sfumino, sfoca, contrasta e spugna. Potete inoltre regolare il livello di esposizione usato dagli strumenti scherma e brucia.

L'opacità può variare da 1% a 100%. Per utilizzare un colore trasparente, specificate un valore percentuale basso. Per utilizzare un colore più opaco, specificate un valore alto.

La pressione e l'esposizione possono variare da 1% a 100%. Per creare un effetto marcato, specificate un valore percentuale alto. Per creare un effetto più debole, specificate un valore basso.

Colorare con impostazioni di opacità diverse

Per impostare in multipli di 10% l'opacità, la pressione o l'esposizione, premete un numero compreso tra 0 e 9. Ad esempio, premete 5 per scegliere 50 percento. Premete 0 per scegliere 100 percento. Per impostare un'opacità o una pressione esatta, digitate rapidamente il valore desiderato sulla tastiera.

Specificare la velocità di dissolvenza

Potete specificare la velocità a cui i tratti della matita, del pennello, dell'aerografo e della gomma si dissolvono per simulare i tratti di pennello reali.

Per impostare una velocità di dissolvenza:

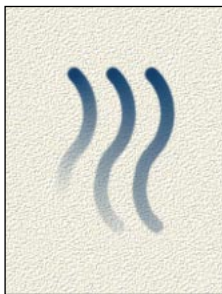
1 Selezionate l'opzione Dissolvenza nella palette Opzioni dello strumento.

2 Inserite il numero di passaggi di dissolvenza.

I passaggi determinano la velocità di dissolvenza dall'inizio alla fine del tratto. Ciascun passaggio corrisponde ad un segno della punta del pennello. Il valore può variare da 1 a 9999. Ad esempio, l'immissione di 10 passaggi produce una dissolvenza in 10 incrementi.

3 Scegliete una delle seguenti opzioni:

• Trasparente per dissolvere il tratto dal colore di primo piano fino alla trasparenza.

• Colore sfondo per dissolvere il tratto dal colore di primo piano fino al colore di sfondo.

Dissolvenza che mostra l'impostazione a 40, 60 e 80 passaggi

Specificare le opzioni della pressione stilo

Adobe Photoshop supporta le tavolette grafiche sensibili alla pressione quali Wacom® e Calcomp. Se è installato il controllo per la tavoletta che utilizzate, potete specificare il tipo di effetto che risulta dalla variazione della pressione dello stilo. Queste opzioni della pressione dello stilo influenzano gli strumenti matita, pennello, aerografo, gomma, timbro, sfumino, sfoca, contrasta, scherma, brucia e spugna.

Per impostare l'effetto delle diverse pressioni:

Visualizzate la palette Opzioni dello strumento e selezionate una delle seguenti opzioni:

• Dim. se desiderate che l'aumento della pressione produca un tratto pennello più grande.

• Opacità/Pressione/Esposizione se desiderate aumentare la pressione per ottenere un colore più opaco o un effetto più intenso.

• Colore se desiderate aumentare la pressione per aggiungere più colore di primo piano.

***Nota:** La pressione massima dello stilo potrebbe non raggiungere il 100%. Questo problema è causato dal driver software e non dal programma Adobe Photoshop. Se si manifesta questo inconveniente, contattate il produttore della tavoletta grafica.*

Selezionare un metodo di colorazione

È possibile controllare quali sono i pixel influenzati da uno strumento scegliendo un metodo di colorazione nella palette Opzioni. Quando utilizzate i metodi di colorazione, è utile considerare gli effetti nei termini dei tre seguenti colori:

• Il *colore di base* è il colore originale nell'immagine.

• Il *colore applicato* è il colore che viene applicato usando lo strumento di colorazione o di modifica.

• Il *colore risultante* è il colore che risulta dalla colorazione.

***Nota:** Per selezionare il metodo di colorazione successivo o precedente dalla palette Opzioni con la tastiera, premete rispettivamente Maiusc+[+] o Maiusc+[-].*

Le sezioni seguenti descrivono ogni metodo di colorazione e di modifica.

Normale Modifica o colora ciascun pixel per trasformarlo nel colore risultante. (Per impostare il metodo dalla tastiera, premete Maiusc+Opzione+N (Macintosh) o Maiusc+Alt+N (Windows).) Si tratta del metodo predefinito (il metodo normale viene chiamato Soglia quando si lavora con un'immagine bitmap o a scala di colore).

Dissolvi Modifica o colora ciascun pixel per trasformarlo nel colore risultante; il colore risultante, tuttavia, viene creato sostituendo in modo casuale i pixel con il colore di base o il colore applicato, a seconda dell'opacità definita per ogni posizione dei pixel. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+I). Questo metodo produce i migliori risultati con gli strumenti pennello o aerografo e con un pennello di grandi dimensioni.

Dietro Modifica o colora soltanto la parte trasparente di un livello (Premete Maiusc+Opzione/Alt+Q). Può essere applicato soltanto ai livelli che contengono una trasparenza. Quando applicate il colore, sembra che stiate colorando sul retro delle aree trasparenti su un foglio di acetato.

Cancella Modifica o colora ciascun pixel e lo rende trasparente (Premete Maiusc+Opzione/Alt+R). Questo metodo è disponibile per gli strumenti linea (l) e secchiello (t) e per i comandi Riempi e Traccia. Per usare questo metodo, dovete lavorare su un livello.

Moltiplica Esamina le informazioni di colore in ciascun canale e moltiplica il colore di base per il colore applicato. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+M). Il colore risultante è sempre più scuro. Moltiplicando qualsiasi colore per il nero si ottiene il nero. Moltiplicando qualsiasi colore per il bianco il colore rimane invariato. Se state colorando con un colore diverso dal nero o dal bianco, i tratti sovrapposti creati con uno strumento di colorazione producono colori gradualmente sempre più scuri. Il suo effetto è simile a quello di disegnare sull'immagine con più pennarelli fluorescenti.

Scolora Esamina le informazioni di colore in ciascun canale e moltiplica l'inverso del colore applicato e del colore di base. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+S). Il colore risultante è sempre più chiaro. Scolorando con il nero, il colore resterà invariato. Scolorando con il bianco, produrrete il bianco. L'effetto è simile a quello ottenuto applicando un decolorante a un'area.

Sovrapponi Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore di base. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+O). I pattern o i colori si sovrappongono ai pixel esistenti preservando le luci e le ombre del colore di base. Il colore di base non viene sostituito ma viene mescolato con il colore applicato per riflettere la luminosità o la scurezza del colore originale.

Luce soffusa Scurisce o schiarisce i colori, a seconda del colore applicato. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+F). L'effetto è simile a quello ottenuto illuminando l'immagine con un faretto a luce diffusa.

Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita come se fosse schermata; se è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita come se fosse bruciata. La colorazione con il nero o il bianco puro produce un'area chiaramente più scura o più chiara, ma non produce il nero o il bianco puro.

Luce intensa Moltiplica o scolora i colori a seconda del colore applicato. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+H). L'effetto è simile a quello ottenuto illuminando l'immagine con un faretto.

Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita come se fosse schermata (utile per aggiungere luci ad un'immagine). Se il colore applicato è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita come se fosse moltiplicata (utile per aggiungere ombre ad un'immagine). La colorazione con il nero o il bianco puro produce il nero o il bianco puro.

Scurisci Esamina le informazioni di colore in ciascun canale e seleziona il colore di base o il colore applicato — il più scuro dei due — come colore risultante. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+K). I pixel più chiari del colore applicato vengono sostituiti e quelli più scuri non cambiano.

Schiarisci Esamina i colore in ciascun canale e seleziona il colore di base o il colore applicato — il più chiaro dei due — come colore risultante. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+G). I pixel più scuri del colore applicato vengono sostituiti e quelli più chiari non cambiano.

Differenza Esamina le informazioni di colore in ciascun canale e sottrae o il colore applicato dal colore di base o il colore di base dal colore applicato (in base al valore di luminosità maggiore). (Premete Maiusc+Opzione/Alt+E).

Esclusione Crea un effetto simile ma con minor contrasto del metodo Differenza. La colorazione con il bianco inverte i valori del colore di base. La colorazione con il nero non provoca alcun cambiamento

Tonalità Crea un colore risultante con la luminosità e la saturazione del colore di base e la tonalità del colore applicato. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+U).

Saturazione Crea un colore risultante con la luminosità e la tonalità del colore di base e la saturazione del colore applicato. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+T). Colorando con questo metodo in un'area con saturazione pari a zero (grigia), non viene prodotto alcun cambiamento.

Colore Crea un colore risultante con la luminosità del colore di base e la tonalità e la saturazione del colore applicato. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+C). In questo modo vengono mantenuti i livelli di grigio nell'immagine e ciò risulta utile per la colorazione di immagini monocromatiche e per la modifica di immagini a colori.

Luminosità Crea un colore risultante con la tonalità e la saturazione del colore di base e la luminosità del colore applicato. (Premete Maiusc+Opzione/Alt+Y). Questa modalità produce un effetto inverso al metodo Colore.

Usare lo strumento secchiello

Lo strumento secchiello () riempie i pixel adiacenti il cui valore di colore è simile ai pixel sui quali fate clic. Le opzioni del secchiello consentono di specificare un metodo e un'opacità, di indicare l'intervallo di colori, o *tolleranza*, dei pixel da riempire. Potete inoltre scegliere di creare bordi sfumati per la selezione riempita.

Nota: *Lo strumento secchiello non può essere impiegato con immagini in metodo Bitmap o a scala di colore.*

Se state lavorando in un livello e non desiderate riempire le aree trasparenti, assicuratevi che sia selezionata l'opzione Mantieni trasparenza nella palette Livelli. Fate riferimento a "Mantenere la trasparenza di un livello" a pagina 160.

Per usare lo strumento secchiello:

Selezionate lo strumento secchiello e fate clic sulla parte dell'immagine da riempire. Tutti i pixel adiacenti che rientrano nella tolleranza vengono riempiti con il colore di primo piano.

Per scegliere le opzioni per lo strumento pennello:

1 Fate doppio clic sullo strumento pennello per visualizzare la sua palette Opzioni.

2 Scegliete un metodo come illustrato in "Selezionare un metodo di colorazione" a pagina 134.

3 Trascinate il cursore per impostare l'opacità come illustrato al punto "Specificare l'opacità, la pressione o l'esposizione" a pagina 133.

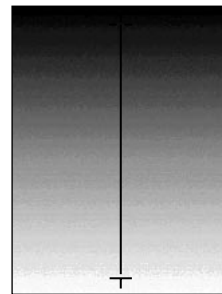
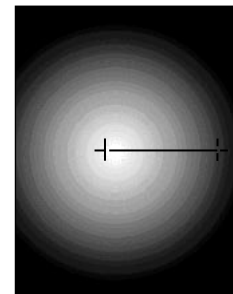
4 Inserite la tolleranza per il riempimento.

La tolleranza definisce quanto deve essere simile nel colore il pixel affinché possa essere riempito. I valori possono variare da 0 a 255. Una tolleranza bassa riempie i pixel che presentano valori di colore molto simili al pixel sul quale fate clic. Una tolleranza alta riempie i pixel che rientrano in un'intervallo di colori più ampio.

5 Per sfumare i bordi della selezione, selezionate l'opzione Anti-alias. Consultate "Usare l'opzione Anti-alias" a pagina 101 per ulteriori informazioni.

Usare lo strumento sfumatura

Lo strumento sfumatura () consente di creare una transizione graduale tra due colori. Se non selezionate una parte specifica dell'immagine, lo strumento applica il riempimento all'intero livello.

Un riempimento sfumato può essere applicato sia come riempimento radiale che come riempimento lineare. Un riempimento lineare crea una sfumatura da un punto ad un'altro in una linea retta. Un riempimento radiale crea un riempimento sfumato da un punto centrale verso l'esterno.

Riempimento lineare

Riempimento radiale

Nota: *Lo strumento sfumatura non può essere impiegato con immagini bitmap o a scala di colore.*

Per applicare un riempimento sfumato:

1 Selezionate la parte dell'immagine che desiderate riempire. Se non create una selezione, il riempimento viene applicato all'intero livello attivo.

2 Fate doppio clic sullo strumento sfumatura (▩) per visualizzare la sua palette Opzioni.

3 Scegliete un metodo come descritto in "Selezionare un metodo di colorazione" a pagina 134.

4 Trascinate il cursore per impostare l'opacità come descritto al punto "Specificare l'opacità, la pressione o l'esposizione" a pagina 133.

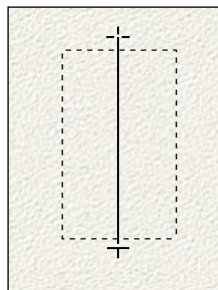
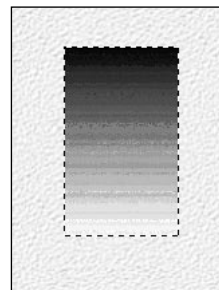
5 Se desiderate creare una fusione più graduale con un minor numero di strisce di colore, selezionate l'opzione Dithering.

6 Per Tipo, scegliete una delle seguenti opzioni:

- Lineare per creare un riempimento lineare.
- Radiale per creare un riempimento radiale.

7 Selezionate una sfumatura nell'elenco.

8 Posizionate il puntatore nell'immagine in cui desiderate impostare il punto di inizio del riempimento e trascinate per definire la lunghezza e la direzione del riempimento lineare o per definire il raggio del riempimento radiale. Per vincolare l'angolo della linea ad un multiplo di 45°, tenete premuto il tasto Maiuscole mentre trascinate.

9 Rilasciate il pulsante del mouse nella posizione in cui desiderate impostare il punto di fine della sfumatura.

Trascinate per creare una sfumatura lineare

Risultato

Se state creando una sfumatura lineare, la porzione del livello o la selezione prima del punto di inizio viene riempita con il colore di inizio; la porzione dopo il punto di fine viene riempita con il colore di fine. Se state creando un riempimento radiale, il colore di fine riempie la porzione dopo il punto di fine.

Riempire una selezione, un livello o un disegno

Il comando Riempi consente di riempire una selezione o un livello con un colore o una porzione salvata di un'immagine. Per riempire velocemente una selezione o un livello potete utilizzare le scorciatoie da tastiera; inoltre potete utilizzare lo strumento secchiello per riempire un disegno.

Per riempire un disegno:

1 Impostate come colore di primo piano il colore che desiderate applicare. Per maggiori informazioni, consultate “Scegliere i colori di primo piano e di sfondo” a pagina 125.

2 Selezionate lo strumento secchiello. Tenete premuto Maiuscole e fate clic sull’area del disegno.

Per riempire una selezione o un livello utilizzando le scorciatoie:

1 Selezionate l’area o il livello da riempire.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per riempire con il colore di primo piano, premete i tasti Opzione+Ritorno unitario (Macintosh) o Alt+Ritorno unitario (Windows).

• Per applicare il riempimento con colore di primo piano soltanto alle aree che contengono dei pixel, premete Opzione+Maiuscole+Ritorno unitario (Macintosh) o Alt+Maiuscole+Ritorno unitario (Windows). Questa operazione consente di mantenere la trasparenza del livello.

• Per riempire con il colore di sfondo, premete Comando+Ritorno unitario (Macintosh) o Ctrl+Ritorno unitario (Windows).

• Per applicare il riempimento con il colore di sfondo soltanto alle aree che contengono dei pixel, premete Comando+Maiuscole+Ritorno unitario (Macintosh) o Ctrl+Maiuscole+Ritorno unitario (Windows).

Per riempire una selezione o un livello:

1 Selezionate l’area che desiderate riempire. Per riempire un livello intero, selezionate il livello nella palette Livelli.

2 Scegliete Mod. > Riempi per riempire la selezione o il livello.

Per visualizzare la finestra di dialogo Riempimento, premete Maiuscole+Ritorno unitario.

3 Scegliete un metodo come descritto in “Selezionare un metodo di colorazione” a pagina 134.

4 Impostate l’opacità come descritto in “Specificare l’opacità, la pressione o l’esposizione” a pagina 133.

5 Fate clic su OK per riempire la selezione.

Tracciare una selezione

Il comando Traccia utilizza il colore di primo piano per colorare un bordo intorno ad una selezione o al bordo di un livello. Potete specificare l’opacità e il metodo di colorazione.

Per tracciare una selezione o un livello:

1 Selezionate l’area o il livello desiderato.

2 Scegliete Mod. > Traccia.

3 Specificate la larghezza e la posizione del bordo. La larghezza può variare da 1 a 16 pixel.

4 Impostate l’opacità come descritto al punto “Specificare l’opacità, la pressione o l’esposizione” a pagina 133.

5 Scegliete un metodo come descritto in “Selezionare un metodo di colorazione” a pagina 134.

6 Se state lavorando in un livello e desiderate tracciare soltanto aree che contengono dei pixel, selezionate l’opzione Mantieni trasparenza. Per ulteriori informazioni, consultate “Mantenere la trasparenza di un livello” a pagina 160.

7 Fate clic su OK per tracciare le selezione o il livello.

Area selezionata

Selezione con traccia di 10 pixel

Usare lo strumento contagocce

Lo strumento contagocce ( ) vi permette di prelevare da un'area di un'immagine un campione di colore da specificare come nuovo colore di primo piano o di sfondo. Potete campionare il colore da un'immagine attiva o da un'altra immagine. (Quando utilizzate il contagocce, potete fare clic su una finestra aperta sullo sfondo, senza renderla attiva.)

Potete inoltre specificare l'area da cui il contagocce deve prelevare il campione. Ad esempio, potete impostare il contagocce in modo che prelevi una media del colore presente in un'area di 3 x 3 pixel sotto al puntatore.

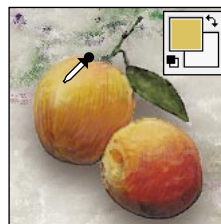
Per selezionare il colore di primo piano o di sfondo con il contagocce:

1 Fate clic sullo strumento contagocce ( ).

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per selezionare da un'immagine un nuovo colore di primo piano, fate clic sul colore desiderato.

• Per selezionare da un'immagine un nuovo colore di sfondo, premete il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic sul colore desiderato.

Se trascinate lo strumento contagocce, la casella di selezione del colore di primo piano cambia dinamicamente mentre trascinate. Tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e trascinate per attivare la casella di selezione del colore di sfondo. Rilasciate il pulsante del mouse per prelevare il nuovo colore.

Per usare temporaneamente lo strumento contagocce mentre utilizzate qualsiasi strumento di colorazione, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows).

Per modificare la dimensione del campione del contagocce:

1 Fate doppio clic sul contagocce per visualizzare la palette Opzioni Contagocce.

2 Scegliete una delle seguenti opzioni nel menu Campione:

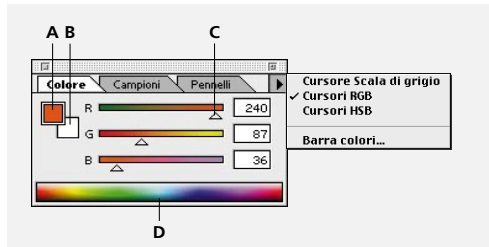
• Punto campione per leggere il valore esatto del pixel sul quale fate clic.

• Media 3 x 3 o Media 5 x 5 per leggere la media del numero specificato dei pixel dello schermo all'interno dell'area sulla quale fate clic.

Usare la palette Colore

La palette Colore visualizza i valori di colore per i colori di primo piano e di sfondo attuali. Utilizzando i cursori nella palette Colore potete modificare i colori di primo piano e di sfondo in base a numerosi metodi del colore.

Per modificare il colore di primo piano o di sfondo utilizzando la palette Colore:

1 Scegliete Finestre > Mostra Colore.

A. *Colore di primo piano* ***B.*** *Colore di sfondo* ***C.*** *Cursore*
D. *Barra del colore*

2 Nel menu della palette Colore, scegliete il metodo del colore che desiderate adottare per i valori di rilevamento colore. Per una discussione su questi metodi, consultate “Impostare i valori di rilevamento del colore” a pagina 142.

3 Per modificare il colore di primo piano o di sfondo, assicuratevi che la sua casella di selezione sia attiva (con bordo nero). Per rendere attiva la casella di selezione del colore di primo piano o di sfondo, fate clic su di essa.

4 Per specificare un nuovo colore, eseguite una delle seguenti azioni:

- Trascinate i cursori del colore.

Per impostazione predefinita, i cursori del colore cambiano mentre trascinate. Se desiderate disattivare questa funzione di visualizzazione in anteprima, scegliete File > Preferenze > Generali e deselezionate Cursori colore dinamici.

- Inserite i valori accanto ai cursori del colore.
- Fate clic sulla casella di selezione del colore, scegliete un colore come descritto al punto “Usare il selettore del colore Adobe Photoshop” a pagina 144, e fate clic su OK.

Scegliere un colore dalla barra dei colori

La barra dei colori, situata nella parte inferiore della palette Colore, consente di scegliere rapidamente un colore di sfondo o di primo piano da uno spettro di colori specificato.

Per campionare i colori dalla barra dei colori:

1 Per modificare il colore di primo piano o di sfondo, assicuratevi che la sua casella di selezione sia attiva. Per attivare la casella di selezione del colore, fate clic sulla casella.

2 Posizionate il puntatore sulla barra dei colori (il puntatore si trasforma in un contagocce) e fate clic per campionare un colore.

Per cambiare la visualizzazione della barra colori:

1 Scegliete Barra colori nel menu della palette Colore.

2 Per Stile, scegliete un metodo e fate clic su OK. L’opzione Colori attuali visualizza una transizione dal colore di primo piano attuale al colore di sfondo attuale.

Per cambiare rapidamente lo stile visualizzato della barra dei colori, tenete premuto il tasto Maiuscole e fate clic nella barra colori fino a quando non appare lo stile desiderato.

Impostare i valori di rilevamento del colore

La palette Colore ed il selettore del colore Adobe Photoshop consentono di visualizzare i valori di colore utilizzando diversi metodi del colore. Per ulteriori informazioni sui metodi del colore, consultate “Metodi e modelli di colore” a pagina 51.

- Scala di grigio: Consente di scegliere un colore con un valore di grigio compreso tra 0% e 100%.
- RGB: Consente di scegliere un colore con valori di rosso, verde e blu che variano da 0 a 255.
- HSB: Consente di scegliere un colore con una tonalità da 0 a 360 gradi e con una saturazione ed una luminosità da 0% a 100%. L’angolo per la tonalità viene definito come angolo relativo al rosso puro sulla ruota dei colori. Consultate “Modello HSB” a pagina 51.

Usare la palette Campioni

La palette Campioni contiene la palette dei colori attuali. Potete scegliere un colore di primo piano o di sfondo dai campioni, oppure potete aggiungere o eliminare dei colori per creare una palette personale. Potete inoltre salvare un gruppo di campioni e ricaricarli per usarli in un’altra immagine.

Per visualizzare la palette Campioni:

Scegliete Finestre > Mostra Campioni.

Per scegliere un colore:

Eseguite una delle seguenti azioni:

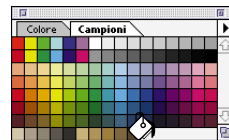
- Per scegliere un colore di primo piano, fate clic su un colore nella palette Campioni.
- Per scegliere un colore di sfondo, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic su un colore nella palette Campioni.

Aggiungere o eliminare un colore

Potete aggiungere, eliminare ed inserire colori nella palette Campioni per creare una palette personalizzata. I campioni possono essere aggiunti alle aree vuote nella palette.

Per aggiungere un colore alla palette Campioni:

1 Utilizzate lo strumento contagocce, la palette Colore o il selettore del colore per selezionare il colore che desiderate aggiungere.

2 Posizionate il puntatore su uno spazio vuoto nella riga inferiore della palette Campioni (il puntatore si trasforma nello strumento secchiello) e fate clic per aggiungere il colore.

Per sostituire o inserire un colore nella palette Campioni:

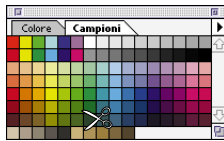
1 Utilizzate lo strumento contagocce (), la palette Colore o il selettore del colore per selezionare il colore che desiderate aggiungere.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per sostituire un campione esistente, tenete premuto il tasto Maiuscole, posizionate il puntatore su un campione (il puntatore si trasforma nel secchiello) e fate clic sul campione.

• Per inserire un nuovo campione, premete i tasti Maiuscole+Opzione (Macintosh) o Maiuscole +Alt (Windows) e fate clic su un campione.

Per eliminare un colore dalla palette Campioni:

Tenete premuto il tasto Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows), posizionate il puntatore su un campione e fate clic.

Per tornare alla palette Campioni predefinita:

1 Scegliete Ripristina campioni dal menu della palette Campioni.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Fate clic su OK per sostituire i campioni attuali con il gruppo predefinito.

• Fate clic su Aggiungi per aggiungere i campioni predefiniti alla fine del gruppo attuale.

Salvare, caricare e sostituire i campioni

La palette Campioni può contenere il numero di colori desiderato. Tuttavia, affinché la palette possa essere gestita meglio e per raggruppare colori correlati o speciali, è possibile creare le proprie palette Campioni. Nella cartella di Photoshop sono contenuti numerosi file di gruppi di campioni.

Per salvare ed usare gruppi di campi personali:

Scegliete uno dei seguenti comandi nel menu della palette Campioni:

• Ripristina campioni per usare il gruppo di campioni predefinito. Potete sostituire il gruppo di campioni attuale oppure aggiungere i campioni predefiniti al gruppo attuale.

• Carica campioni per aggiungere al gruppo di campioni attuale i campioni registrati in un file.

• Sostituisci campioni per sostituire il gruppo di campioni con i campioni registrati in un file.

• Salva campioni per salvare i campioni attuali in un file.

Quando uscite dal programma, la palette Campioni attuale viene salvata nel file di preferenze di Adobe Photoshop.

Usare il selettore del colore Adobe Photoshop

Il selettore del colore di Adobe Photoshop consente di selezionare il colore di primo piano o di sfondo da uno spettro di colori oppure di definire numericamente i componenti di un colore. Potete inoltre selezionare i colori sulla base dei metodi del colore HSB o RGB.

Per impostazione predefinita il programma utilizza il selettore del colore Adobe Photoshop. Per selezionare i colori di sfondo e di primo piano potete utilizzare anche dei plug-in e i selettori del colore del sistema. Per ulteriori informazioni consultate “Usare il selettore del colore Apple” a pagina 145, “Usare il selettore del colore Windows” a pagina 146 e “Utilizzare i plug-in selettore colore” a pagina 146.

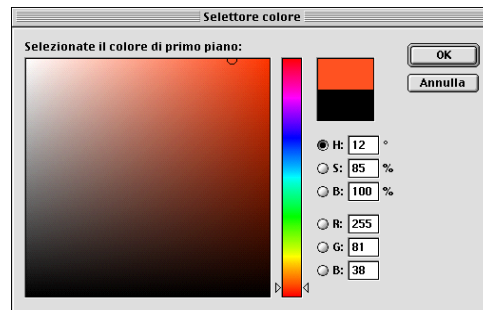
Per visualizzare il selettore del colore Adobe Photoshop:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Fate clic sulla casella del colore di primo piano o di sfondo nella finestra degli strumenti.
- Fate clic sulla casella di selezione del colore attiva nella palette Colore.

Per tornare al selettore del colore Adobe Photoshop dopo aver impiegato un altro selettore del colore:

1 Scegliete File > Preferenze > Generali.

2 Per Selettore colore, scegliete Photoshop.

Specificare un colore utilizzando il campo ed il cursore del colore

Con i metodi del colore HSB e RGB potete selezionare un colore utilizzando il campo e il cursore del colore nella finestra Selettore colore. Il cursore del colore (la striscia di colore verticale, a sinistra dei pulsanti HSB e RGB) visualizza tutti i livelli di colore disponibili per il componente selezionato (ad esempio, R, G o B). Il campo del colore (il grande riquadro di colore, nella metà sinistra della finestra) visualizza i livelli di colore disponibili per i due componenti restanti — uno sull’asse orizzontale e uno sull’asse verticale.

Se il colore attuale è il nero e fate clic sul componente rosso (R) utilizzando il metodo del colore RGB, il cursore del colore visualizza i livelli di rosso disponibili (0 è situato all’estremità inferiore e 255 all’estremità superiore). Il campo del colore visualizza invece i valori del blu lungo l’asse orizzontale e i valori del verde lungo l’asse verticale.

Per scegliere un colore:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Trascinate i triangoli bianchi lungo il cursore.
- Fate clic all'interno del cursore del colore.
- Fate clic all'interno del campo del colore.

Quando fate clic all'interno del campo del colore, un marcatore circolare indica la su posizione.

Mentre regolate il colore utilizzando il campo e il cursore del colore, i valori numerici cambiano in modo da riflettere il nuovo colore. Il rettangolo del colore a destra del cursore visualizza il nuovo colore nella parte superiore. Il colore originale appare nella parte inferiore.

Specificare un colore usando valori numerici

Nel selettore del colore di Adobe Photoshop potete selezionare un colore tra uno qualsiasi dei metodi del colore specificando i valori numerici per ciascun componente del colore.

Per specificare i colori usando valori numerici:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Nel metodo del colore RGB (il metodo impiegato dal monitor), specificate i valori del componente da 0 a 255 (0 è il nero e 255 è il colore puro).
- Nel metodo del colore HSB, specificate la saturazione e la luminosità come percentuali; specificate inoltre la tonalità come angolo da 0 a 360°, che corrisponde ad una posizione sulla ruota dei colori (per informazioni sulla ruota dei colori, consultate "Metodi e modelli di colore" a pagina 51).

Usare il selettore del colore Apple

In Macintosh potete utilizzare il selettore del colore Apple (detto anche ruota dei colori) per modificare il colore di primo piano o di sfondo. Il selettore del colore Apple consente di selezionare i colori sulla base del metodo del colore HSB o RGB.

Questa sezione descrive brevemente come utilizzare il selettore del colore Apple. Per ulteriori informazioni, fate riferimento alla documentazione Macintosh in vostro possesso.

Per usare il selettore del colore Apple:

1 Scegliete File > Preferenze > Generali.

2 Per Selettore colore, scegliete Apple e fate clic su OK.

3 Fate clic sulla casella di selezione del colore di primo piano o di sfondo nella finestra degli strumenti.

4 Specificate i valori per Tonalità, Saturazione e Luminosità o fate clic sul colore desiderato nella ruota dei colori.

Per selezionare i colori in base al metodo RGB, fate clic sull'icona Apple RGB nella parte sinistra della finestra di dialogo e inserite i valori per Rosso, Blu e Verde.

Usare il selettore del colore Windows

In Windows potete utilizzare il selettore del colore Windows per modificare il colore di primo piano o di sfondo. Il selettore del colore Windows consente di selezionare i colori da una serie di colori di base o di definire fino a 16 colori personali sulla base del metodo del colore HSB o RGB.

Questa sezione descrive brevemente come utilizzare il selettore del colore Windows. Per ulteriori informazioni, fate riferimento alla documentazione Windows in vostro possesso.

Per usare il selettore del colore Windows:

1 Scegliete File > Preferenze > Generali.

2 Per Selettore colore, scegliete Windows e fate clic su OK.

3 Fate clic sulla casella di selezione del colore di primo piano o di sfondo nella finestra degli strumenti.

4 Per scegliere un colore dalla palette Colore di base, fate clic sul colore che desiderate.

5 Per specificare un colore personale, fate clic su Definisci colori personalizzati per aprire il selettore dei colori personalizzati. Questa finestra di dialogo funziona analogamente al selettore del colore Adobe Photoshop. Specificate un colore utilizzando il campo colore ed il cursore colore o inserendo valori numerici per ciascun componente del colore.

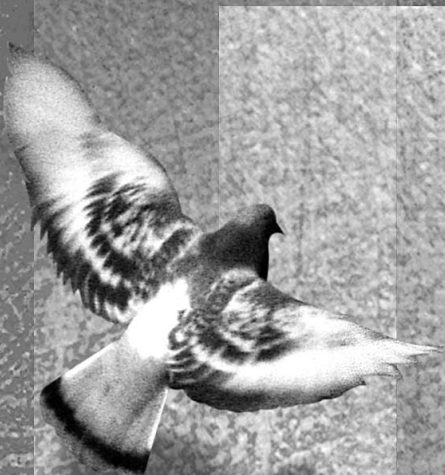
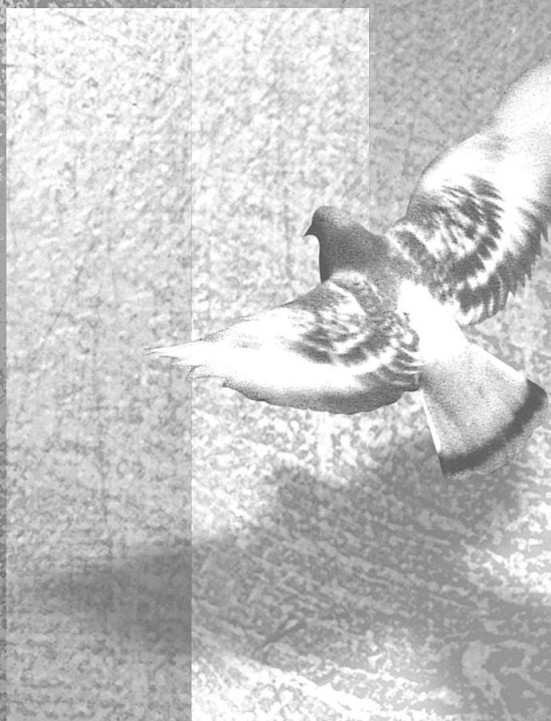
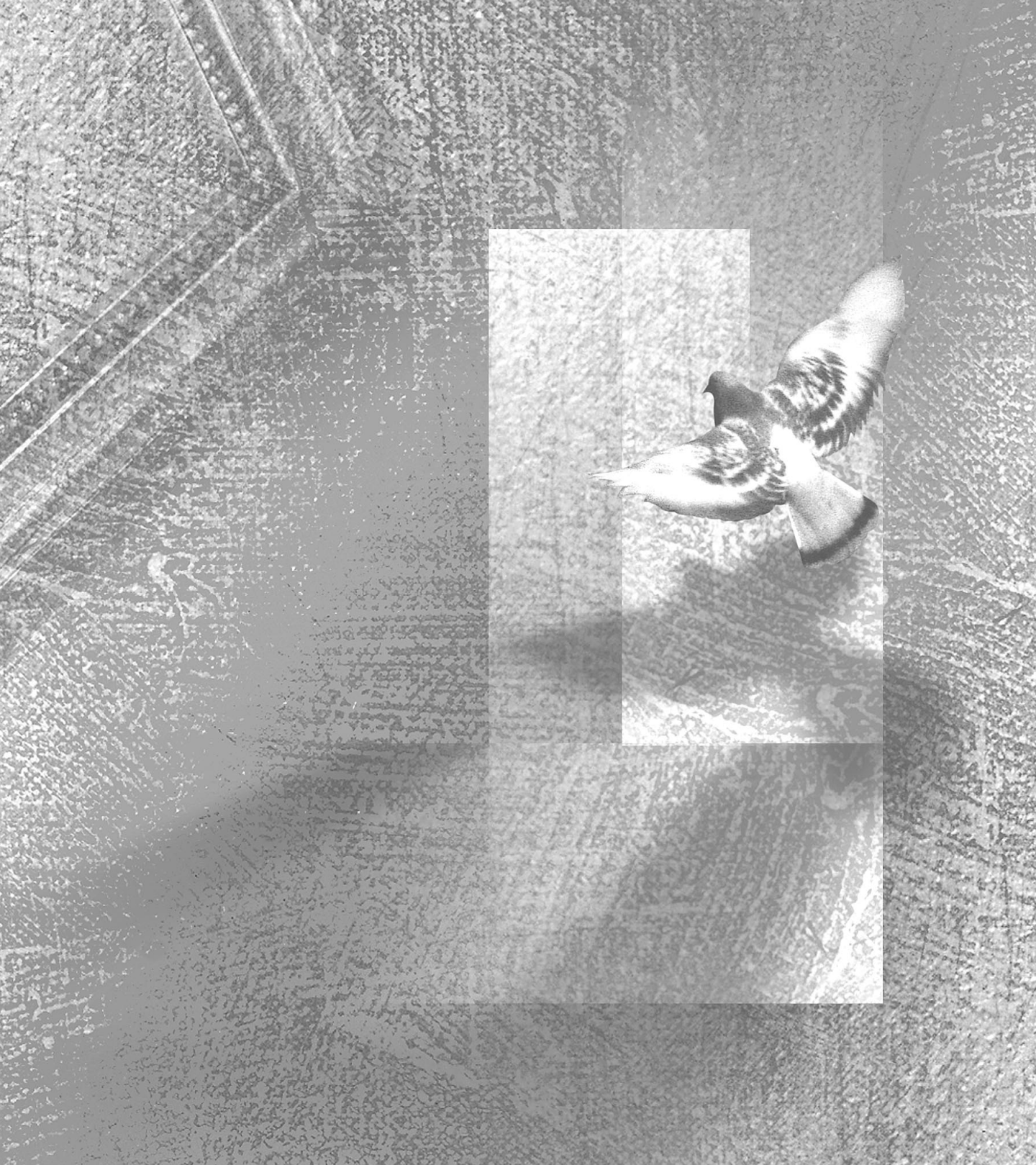
Il nuovo colore viene visualizzato sul lato sinistro della casella Colore/Tinta unita. Il lato destro di questa casella visualizza il colore uniforme più simile al colore che avete specificato (potete scegliere il colore uniforme visualizzato facendo doppio clic sul lato destro della casella).

6 Quando avete ottenuto il colore desiderato, fate clic su Aggiungi ai colori personalizzati per aggiungerlo alla palette Colori personalizzati.

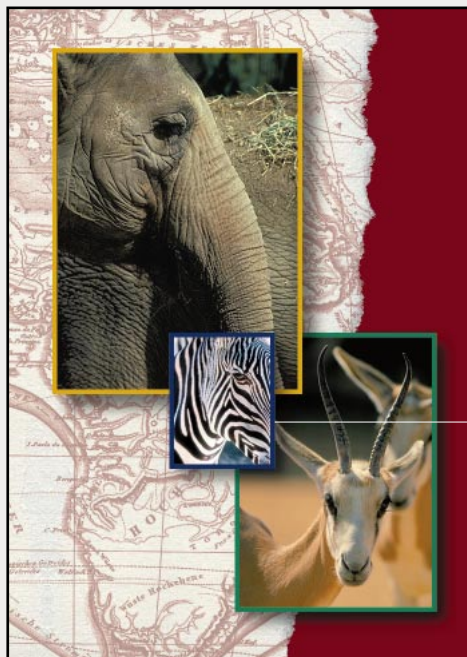
7 Per scegliere un colore personalizzato nel selettore del colore Windows, fate clic sul colore che desiderate.

8 Fate clic su OK.

Utilizzare i plug-in selettore colore

Oltre al selettore del colore Adobe Photoshop predefinito ed al selettore del colore Apple o Windows, potete installare ed utilizzare dei plug-in selettore colore. I plug-in selettore colore che installate vengono visualizzati sotto Selettore colore quando scegliete File > Preferenze > Generali. Per informazioni sull'installazione e l'utilizzo di un plug-in selettore colore, fate riferimento alla documentazione fornita insieme al plug-in.

Capitolo 8: Usare i livelli

In un nuovo documento Adobe Photoshop, l'immagine contiene uno sfondo analogo al riquadro che si trova sotto un disegno. Nel documento potete aggiungere uno o più livelli. I livelli permettono di modificare determinate aree dell'immagine senza influenzare gli altri dati. Su un livello potete disegnare, modificare, incollare, usare maschere e riposizionare elementi senza modificare gli altri livelli dell'immagine.

COMPRENDERE I LIVELLI. I livelli sono come fogli di acetato sovrapposti l'uno sull'altro. Se nel livello corrente non è inserita nessuna immagine, potete vedere i livelli sottostanti. Sotto tutti i livelli appare lo sfondo. Nell'illustrazione qui sotto, ogni singolo animale e la mappa sono posizionati su livelli separati. La texture rossa è lo sfondo. In un file, tutti i livelli hanno lo stesso numero di pixel, canali e metodo (RGB o sacala di grigio).

Con i livelli, potete provare liberamente le diverse combinazioni di immagini, testo, effetti speciali e opacità. Fino a quando non *unite* (vale a dire combinate) i livelli, ognuno di essi rimane indipendente dagli altri livelli dell'immagine.

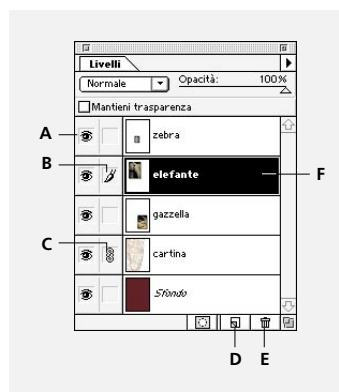
Nota: *Le immagini create con l'opzione Trasparente nella finestra di dialogo Nuovo non contengono uno sfondo. Immagini senza sfondo e quelle con i livelli, possono solo essere salvate in formato Photoshop.*

I livelli non sono disponibili per le immagini in modalità 16 bit.

Le immagini create nelle versioni di Adobe Photoshop precedenti alla 3.0 contengono solo un unico livello di sfondo. Se aggiungete dei livelli a queste immagini usando questa versione di Photohsop LE, potete salvarle solo in formato Photoshop.

Usare la palette Livelli

La palette Livelli elenca tutti i livelli dell'immagine, partendo dal livello più in alto. A sinistra del nome del livello appare una miniatura del relativo contenuto. Questa miniatura viene aggiornata mentre modificate il livello. Per vedere gli altri livelli, usate le barre di scorrimento o ridimensionate la palette.

Usate la palette Livelli per creare, nascondere, mostrare, copiare, unire ed eliminare i livelli. (Gli altri comandi sono contenuti nel menu). Quando modificate un'immagine, le modifiche interessano solo il livello attivo, cioè il livello evidenziato nella palette Livelli. Per rendere attivo un livello, lo dovete selezionare. Può essere attivo un solo livello per volta. Il nome del livello attivo appare anche nella barra del titolo della finestra dell'immagine.

A. *Mostra/Nascondi* ***B.*** *Icona livello selezionato*
C. *Collega/Scollega* ***D.*** *Nuovo livello* ***E.*** *Elimina livello*
F. *Il livello selezionato è quello attivo*

Per selezionare un livello:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Nella palette Livelli, fate clic su un livello per attivarlo.
- Con lo strumento sposta: Ctrl-clic (Macintosh) o clic col pulsante destro del mouse (Windows) sull'immagine, e selezionate il livello desiderato dal menu che appare. Tale menu elenca tutti i livelli dotati di pixel sotto la posizione attuale del puntatore.

Creare un'immagine con livelli

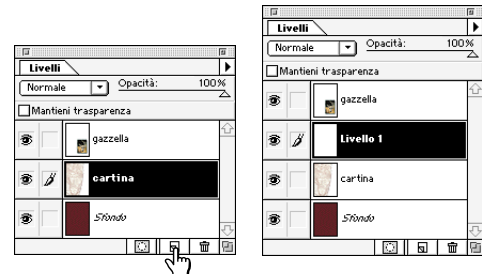
Adobe Photoshop permette di creare fino a 99 livelli in un'immagine, ognuno con un proprio metodo di colorazione e opacità. Tuttavia, la quantità di memoria disponibile nel sistema può limitare il numero di livelli che potete creare.

Potete creare nuovi livelli con il pulsante o il comando Nuovo livello, trascinando o incollando selezioni nell'immagine, convertendo le selezioni in livelli, o potete copiare i livelli fra due immagini Photoshop aperte (consultate "Duplicare i livelli di un'immagine" a pagina 156).

Aggiungere nuovi livelli

Per aggiungere dei livelli ad un'immagine usate il pulsante Nuovo livello nella parte inferiore della palette Livelli o il comando Nuovo livello contenuto nel menu Livello > Nuovo o nel menu della palette Livelli. I nuovi livelli appaiono sopra il livello attivo nella palette Livelli.

Per creare un nuovo livello con le opzioni predefinite:

Fate clic sul pulsante Nuovo livello ( ) sul fondo della palette Livelli. Il livello usa la modalità Normale con opacità 100% ed il nome ad esso assegnato si basa sull'ordine di creazione.

Fate clic sul pulsante Nuovo livello...

per creare un livello.

Per aggiungere un nuovo livello e specificare le opzioni:

1 Eseguite una delle seguenti azioni:

- Selezionate Livello > Nuovo > Livello.
- Selezionate Nuovo livello dal menu della palette Livelli.
- Col tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) premuto fate clic sul pulsante Nuovo livello situato nella parte inferiore della palette Livelli.

2 Assegnate un nome al livello e selezionate il metodo, l'opacità e le opzioni di riempimento come descritto in "Specificare le opzioni di livello" a pagina 161. Quindi fate clic su OK.

Aggiungere le selezioni come livelli

Quando trascinate o incollate una selezione in un documento, la selezione viene incollata automaticamente in un nuovo livello. Il nuovo livello viene creato usando le opzioni predefinite, cioè metodo Normale e opacità 100% e nella palette Livelli appare sopra al livello attivo. Potete anche convertire una selezione in un livello.

Per convertire una selezione in un nuovo livello:

1 Create una selezione.

2 Selezionate Livello > Nuovo e dal sottomenu scegliete uno dei seguenti comandi:

• Per copiare la selezione dal livello esistente in un nuovo livello, selezionate Crea livello copiato.

Originale

Selezione copiata nel nuovo livello

• Per tagliare la selezione dal livello esistente ed incollarla in un nuovo livello, selezionate Livello > Nuovo > Crea livello tagliato.

Originale

Selezione tagliata nel nuovo livello

Mostrare i livelli

La palette Livelli permette di mostrare, nascondere e vedere in anteprima i livelli. Potete anche controllare come appaiono le aree trasparenti di un livello nell'immagine.

Livelli cartina e sfondo nascosti

Mostrare e nascondere i livelli

Potete temporaneamente rendere invisibili i livelli per velocizzare le operazioni mentre modificate o stampate altre parti dell'immagine. Vengono stampati solo i livelli visibili. Quando un livello è visibile, nella palette Livelli appare un'icona a forma di occhio nella colonna più a sinistra relativa a tale livello.

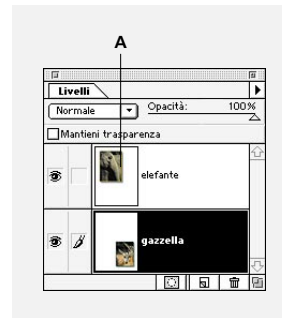
Per mostrare o nascondere un livello:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Per nascondere un livello, fate clic sull'icona a forma di occhio corrispondente nella palette Livelli. Fate nuovamente clic sulla colonna per mostrare il livello.
- Trascinate il cursore sulla colonna dell'occhio per mostrare o nascondere più livelli.
- Tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic sull'icona a forma di occhio di un livello per mostrare solo tale livello. Premete nuovamente Opzione/Alt e fate clic nella colonna dell'occhio per mostrare tutti i livelli.

***Nota:** Potete usare questa procedura per nascondere il livello attivo; tuttavia, se lo fate, non sarete poi in grado di modificarlo.*

Nascondere e ridimensionare le miniature del livello

Nella palette Livelli potete modificare la dimensione o disattivare la visualizzazione delle miniature. Le miniature sono il mezzo più comodo per controllare il contenuto del livello, ma la loro disattivazione può aumentare le prestazioni e far risparmiare spazio su disco. L'uso di miniature più piccole diminuisce lo spazio richiesto dalla palette Livelli e può essere utile quando lavorate su un monitor di piccole dimensioni.

A. *Miniatura*

Per modificare la vista delle miniature del livello:

1 Selezionate Opzioni palette dal menu della palette Livelli.

2 Fate clic su una dimensione o su Nessuna per disattivare le miniature, quindi fate clic su OK.

Impostare le preferenze di trasparenza

Un livello è trasparente fino a quando non vi aggiungete dei pixel. Per impostazione predefinita, le aree trasparenti di un documento appaiono come un pattern a scacchiera. Questo pattern può essere modificato.

Per modificare le impostazioni di trasparenza:

1 Selezionate File > Preferenze > Trasparenza.

2 Per Dimensione griglia, selezionate una nuova dimensione per il pattern. Se selezionate Nessuna, le aree trasparenti del livello appaiono bianche.

3 Per Colore griglia, selezionate una delle seguenti opzioni:

- Chiaro, Medio o Scuro per specificare un pattern grigio.
- Qualunque altro colore dall'elenco per visualizzare la scacchiera in tale colore.
- Personale per scegliere un colore che non appare nell'elenco.

4 Se scegliete Personale, fate clic su una delle due caselle di selezione colore (con i colori di pattern correnti) per selezionare un colore personale dal selettore del colore.

5 Fate clic su OK.

Spostare e copiare i livelli

Potete spostare, copiare e modificare l'ordine dei livelli.

Modificare l'ordine dei livelli

Potete usare il menu Livello o la palette Livelli per modificare l'ordine dei livelli in un'immagine.

Per cambiare l'ordine di un singolo livello:

1 Nella palette Livelli, selezionate il livello da spostare.

2 Selezionate Livello > Ordina e dal sottomenu scegliete una delle seguenti opzioni:

- Porta in primo piano per portare il livello all'inizio dell'elenco.
- Porta avanti per spostare il livello di un livello verso l'alto nell'ordine di apparizione.
- Porta dietro per spostare il livello di un livello verso il basso nell'ordine di apparizione.
- Porta sotto per rendere il livello l'ultimo livello dell'immagine (ad eccezione dello sfondo).

Per spostare verso l'alto il livello selezionato nella palette Livelli, premete Command + ":" (Macintosh) o Ctrl + 9 (Windows). Per spostarlo di un livello verso il basso, premete Command + ";" o Ctrl + 8. Per portarlo al livello massimo, premete Command + Maiusc + ":" o Ctrl + Maiusc + 9. Per spostarlo al livello minimo (sopra lo sfondo), premete Command + Maiusc + ";" o Ctrl + Maiusc + 8.

Per modificare l'ordine dei livelli trascinando:

1 Nella palette Livelli, selezionate il livello da spostare.

2 Trascinate il livello verso l'alto o verso il basso nella palette Livelli. Quando la linea evidenziata appare nel punto in cui desiderate posizionare il livello, rilasciate il pulsante del mouse.

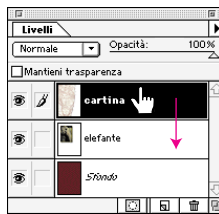
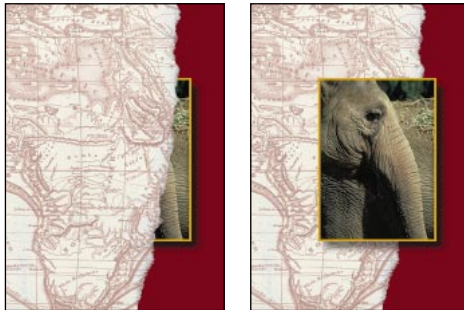



Immagine originale

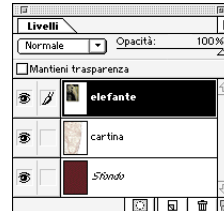
Livello cartina trascinato sotto il livello elefante

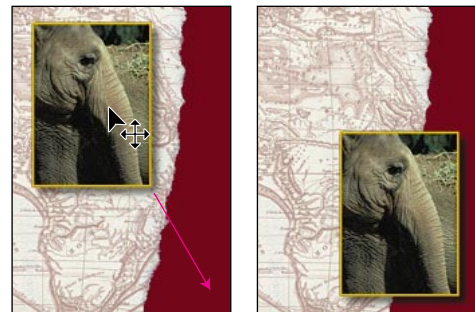
Nota: *Per impostazione predefinita, lo sfondo non può essere spostato e si trova sempre alla fine dell'elenco dei livelli. Per spostare lo sfondo in un'altra posizione, convertitelo prima in un livello facendo doppio clic sul nome dello sfondo, digitando un nuovo nome e facendo clic su OK.*

Spostare i livelli

Potete spostare il contenuto di un livello all'interno della sua finestra d'immagine. Potete anche collegare più livelli e spostare contemporaneamente i contenuti.

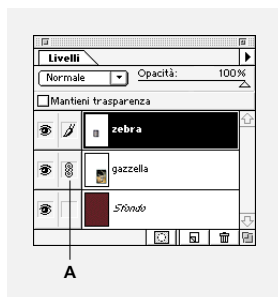
Per spostare un livello di un'immagine:

1 Nella palette Livelli, selezionate il livello da spostare per attivarlo.

2 Selezionate lo strumento sposta. Per attivare lo strumento sposta quando vi è un altro strumento selezionato, tenete premuto i tasti Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows).

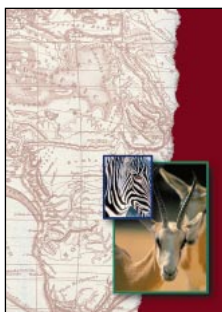
3 Trascinate ovunque nell'immagine per spostare il livello selezionato nella posizione desiderata. Per vincolare la direzione di spostamento ad un multiplo di 45°, tenete premuto Maiuscole mentre trascinate.

Per spostare il contenuto del livello con incrementi di 1 pixel quando è selezionato lo strumento sposta, premete i tasti freccia sulla tastiera. Per spostare il livello con incrementi di 10 pixel (o per spostare un fotogramma se state modificando un file Filmstrip Adobe Photoshop), premete Maiuscole ed un tasto freccia.

Per spostare più livelli:

1 Nella palette Livelli, selezionate uno dei livelli da spostare.

2 Fate clic nella colonna immediatamente a sinistra dei livelli addizionali che desiderate spostare. Nella colonna appare l'icona di collegamento.

***A.** Icona di collegamento*

3 Usate lo strumento sposta per spostare nella finestra di immagine i livelli collegati.

Immagine originale

Livelli gazzella e zebra collegati e spostati

4 Per scollegare un livello, fate clic sull'icona di collegamento vicino al nome del livello.

Duplicare i livelli di un'immagine

Potete duplicare qualunque livello (compreso lo sfondo) della stessa immagine col comando Duplica livello (che richiede il nome del nuovo livello) oppure tramite la tecnica di trascinamento e posizionamento del livello sul pulsante Nuovo livello (senza alcuna richiesta).

Per duplicare un livello senza assegnargli un nome:

Trascinate il nome del livello dalla palette Livelli sul pulsante Nuovo livello (▣) nella parte inferiore della palette.

Al nuovo livello viene assegnato un nome in base all'ordine di creazione.

Copiare i livelli fra le immagini

Potete copiare un livello o lo sfondo da un'immagine Adobe Photoshop ad un'altra usando i comandi per copiare e incollare, la tecnica di trascinamento e posizionamento o il comando Duplica livello. Il comando Duplica livello vi permette anche di creare una nuova immagine con il livello copiato.

Per copiare un livello fra immagini:

1 Aprite le due immagini da usare.

2 Nella palette Livelli dell'immagine sorgente, selezionate il nome del livello da copiare.

3 Scegliete Selezione > Tutto per selezionare tutti i pixel del livello che rientrano nei bordi del quadro. I pixel che non rientrano nel quadro visibile non vengono inclusi nella selezione.

4 Selezionate Mod. > Copia.

5 Attivate la finestra dell'immagine in cui desiderate incollare il livello.

6 Selezionate Mod. > Incolla per incollare il livello come nuovo livello nell'immagine di destinazione.

Per copiare un livello fra immagini trascinando:

1 Aprite le due immagini da usare.

2 Nella palette Livelli dell'immagine sorgente, selezionate il nome del livello da copiare.

3 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Trascinate il nome del livello dalla palette Livelli fino all'immagine di destinazione.

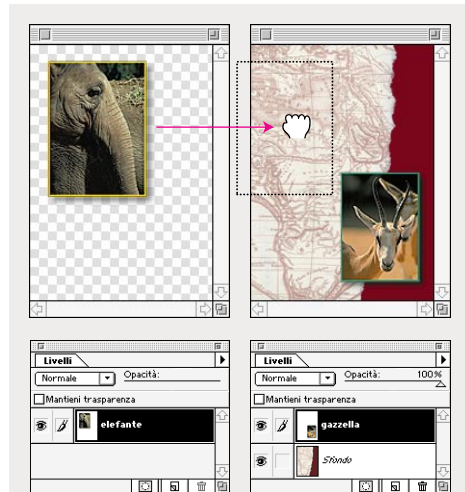
• Con lo strumento sposta portate il livello dell'immagine sorgente su quella di destinazione.

Trascinate l'area selezionata da un'immagine all'altra

Immagine risultante e palette

Nella palette Livelli dell'immagine in cui avete copiato il livello appare un nuovo livello.

Se il livello che state trascinando è più grande dell'immagine in cui state copiando, sarà visibile solo parte del livello, ma tutto il contenuto del livello è ancora disponibile. Per vedere altre sezioni del livello, usate lo strumento sposta per trascinare il livello nella posizione desiderata.

Tenete premuto Maiusc mentre trascinate un livello per copiarlo nella stessa posizione che occupava nell'immagine originale (se le immagini sorgente e destinazione hanno la stessa dimensione in pixel) oppure al centro dell'immagine di destinazione (se le immagini sorgente e destinazione hanno dimensioni in pixel diverse).

Per copiare più livelli in un'altra immagine:

1 Con le immagini sorgente e destinazione aperte selezionate un livello da copiare.

2 Nella palette Livelli, fate clic sulla colonna appena a sinistra di ogni livello addizionale da spostare. Apparirà l'icona di collegamento.

3 Con lo strumento sposta trascinate i livelli collegati dall'immagine sorgente a quella di destinazione.

Per copiare un livello in un'altra, o nuova, immagine:

1 Per copiare un livello in un' immagine esistente, aprite sia l'immagine sorgente che quella di destinazione.

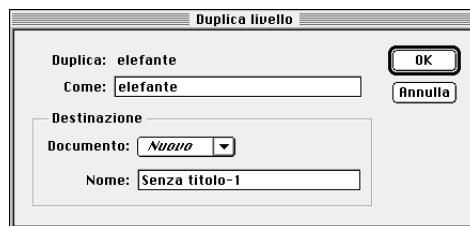
2 Nella palette Livelli del documento sorgente, selezionate il nome del livello da duplicare.

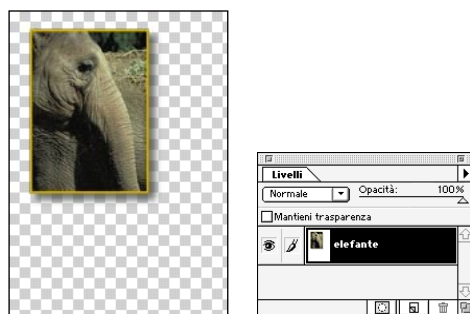
3 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Selezionate Livello > Duplica livello.

• Selezionate Duplica livello dal menu della palette Livelli.

4 Inserite un nome per il livello duplicato.

5 Per Documento, selezionate una destinazione per il livello. Per creare un nuovo documento per il livello, selezionate Nuovo ed inserite un nome per il nuovo documento.

6 Fate clic su OK.

Una nuova immagine creata con un livello duplicato non contiene lo sfondo.

Convertire ed aggiungere gli sfondi

A volte può essere necessario convertire uno sfondo in un livello, ad esempio per modificarne la posizione nella palette Livelli o per applicarvi una modalità o opacità. Potete anche aggiungere uno sfondo ad un'immagine senza sfondo. Un'immagine può contenere solo uno sfondo.

Per convertire uno sfondo in un livello:

1 Fate doppio clic su Sfondo nella palette Livelli.

2 Inserite un nome, l'opacità e il metodo per il livello. Per informazioni sulle opzioni del livello, fate riferimento alla sezione "Specificare le opzioni di livello" a pagina 161.

3 Fate clic su OK.

Per aggiungere uno sfondo ad un'immagine:

Selezionate Livello > Nuovo > Sfondo.

Modificare i livelli

Potete usare gli strumenti di colorazione e modifica per disegnare su un livello e potete copiare ed incollare le selezioni su un livello.

Le modifiche hanno luogo sul livello attivo. Per tenere traccia delle modifiche, tenete aperte la palette Livelli e fate riferimento ad essa mentre modificate.

Aggiungere pixel ad un livello

Quando aggiungete un livello ad un'immagine, il nuovo livello non contiene pixel. Le operazioni incolla, colora e modifica riempiono le aree selezionate con dei pixel. Una volta che l'area su un livello contiene dei pixel potrete modificare, applicare filtri o usare effetti speciali per modificare il livello.

Usare i metodi di colorazione e opacità in un livello

Quando usate gli strumenti di colorazione e modifica per disegnare su un livello, tenete presente che le impostazioni di opacità e metodo di tali strumenti interagiscono con le stesse impostazioni del livello attivo e che le azioni interessano il canale attivo.

Supponiamo, ad esempio, che state colorando su un livello che usa il metodo Dissolvi ed un'opacità pari al 50%, con un pennello a metodo Normale e un'opacità pari al 100%. Quando è visualizzato sul livello, il disegno appare in metodo Dissolvi con un'opacità del 50%, poiché questo è il massimo che il livello può visualizzare.

D'altra parte, se lavorate su un livello creato col metodo Normale e con l'opacità pari a 100%, ma usate lo strumento gomma con l'opzione pennello impostata ad un'opacità pari a 50%, mentre colorate scomparirà solo il 50% del disegno. Consultate "Selezionare un metodo di colorazione" a pagina 134 e gli esempi nella sezione "Metodi di colorazione dei livelli" a pagina 163.

Mantenere la trasparenza di un livello

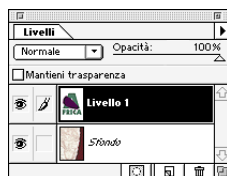
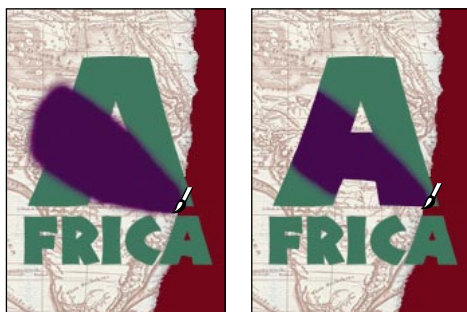
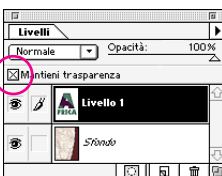
Potete limitare la modifica solo ad aree di un livello che contengono già dei pixel. Ad esempio, se avete aggiunto del testo ad un livello trasparente, potete modificare il testo (ad esempio aggiungendo effetti speciali o modificando il colore) senza aggiungere pixel alle aree trasparenti del livello.

Per limitare la modifica alle parti opache di un livello:

1 Selezionate il livello nella palette Livelli.

2 Selezionate Mantieni trasparenza nella palette Livelli.

Gli strumenti matita, pennello, aerografo, timbro, secchiello e sfumatura influenzano solo le aree opache di un livello contenente pixel.

Nota: *Quando usate lo strumento testo per creare un nuovo livello, Mantieni trasparenza è selezionata come impostazione predefinita.*

Livello con Mantieni trasparenza non attiva

Livello con Mantieni trasparenza attiva

Eliminare i livelli

Poiché i livelli aumentano le dimensioni del file, è opportuno eliminare i livelli che non utilizzate più.

Per eliminare un livello:

1 Selezionate il livello nella palette Livelli.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

- Fate clic sul pulsante Cestino nella parte inferiore della palette Livelli e fate clic su Sì.
- Selezionate Livello > Elimina livello.
- Selezionate Elimina livello dal menu della palette Livelli.

Per eliminare automaticamente un livello selezionato, premete il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic sul pulsante Cestino nella parte inferiore della palette Livelli. Potete anche trascinare il nome del livello dalla palette Livelli sul pulsante Cestino.

Specificare le opzioni di livello

Le opzioni di livello permettono di modificare il nome e l'opacità di un livello.

Rinominare un livello

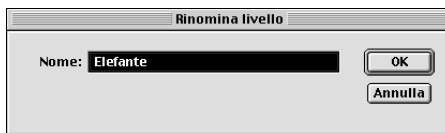
Potete rinominare un livello in qualunque momento.

Per rinominare un livello:

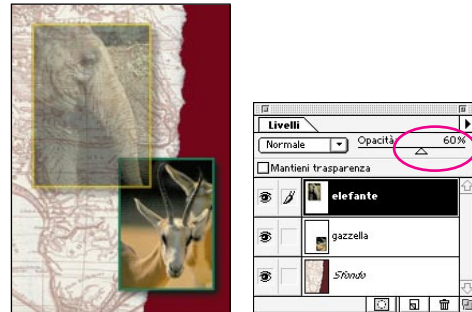
1 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Fate doppio clic sul nome del livello nella palette Livelli.

• Selezionate il livello nella palette Livelli quindi scegliete Livello > Rinomina livello.

• Selezionate il livello nella palette Livelli e scegliete Rinomina livello dal menu della palette.

2 Inserite il nuovo nome del livello e fate clic su OK.

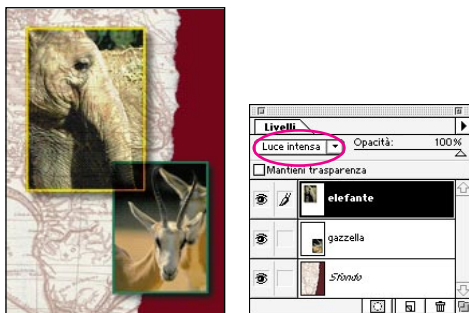
Specificare l'opacità

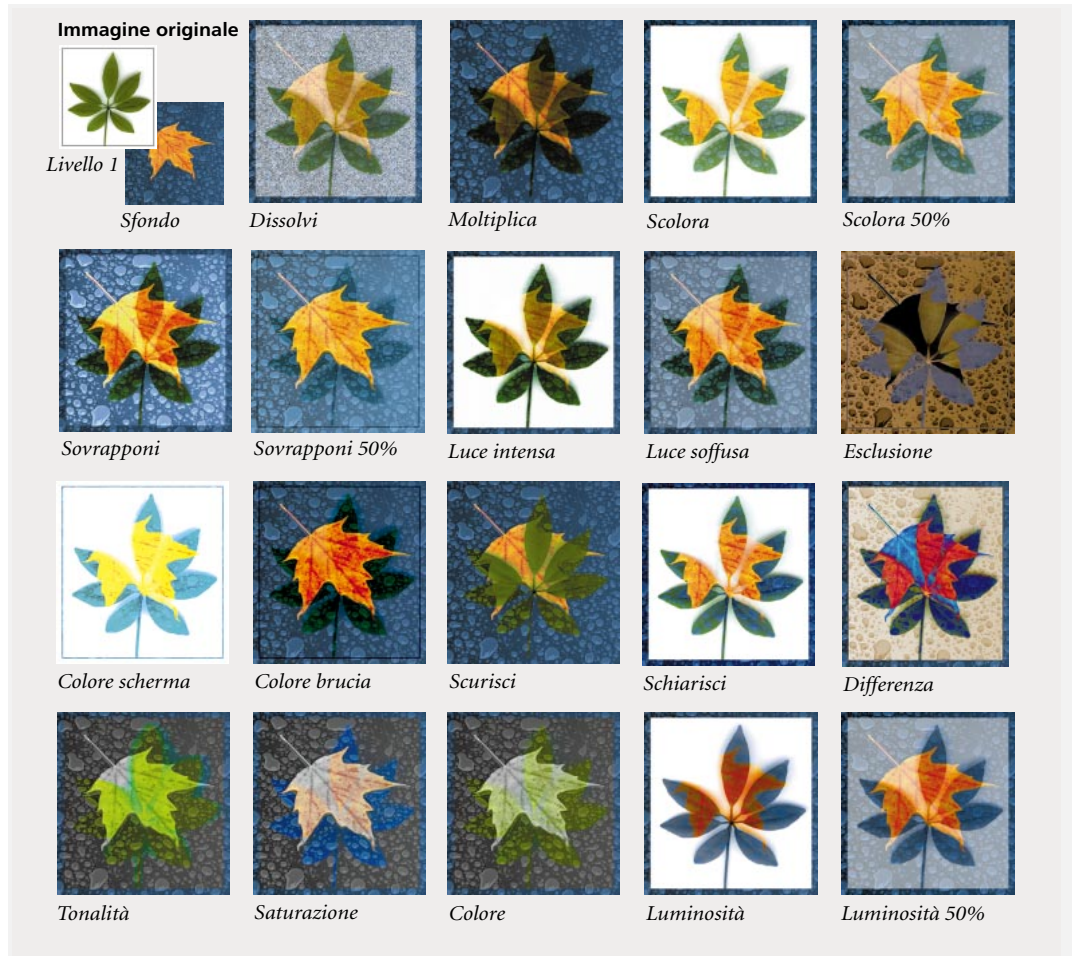
Per specificare l'opacità di un livello, potete usare l'opzione Opacità nella finestra di dialogo Nuovo livello o il cursore Opacità nella palette Livelli. Un livello con opacità 0% è completamente trasparente, mentre un livello con opacità 100% è completamente opaco. Ogni livello può essere creato con la propria opacità.

Livello elefante con opacità 60%

Se avete selezionato uno strumento che non dispone del cursore nella palette Opzioni, potete modificare l'opacità del livello attivo in multipli di 10% premendo un tasto numerico da 0 a 9 (ad esempio, 1 imposta l'opacità al 10%). Per impostare un valore esatto di opacità, inserite il valore a due cifre desiderato digitandolo rapidamente sulla tastiera.

Specificare il metodo di colorazione

I metodi di colorazione determinano il modo in cui i pixel di un livello si fondono con i pixel degli altri livelli. Applicando i metodi a singoli livelli, potete creare diversi effetti speciali. Ad esempio, se create un livello usando il metodo Scurisci, i pixel di un livello che sono più scuri dei pixel sottostanti vengono fusi nell'immagine.

I metodi della palette Livelli corrispondono ai metodi che appaiono nella palette Opzioni quando colorate o modificate un'immagine. Per una descrizione di tali metodi, consultate "Selezionare un metodo di colorazione" a pagina 134.

Livello elefante in metodo Luce intensa

METODI DI COLORAZIONE DEI LIVELLI I metodi di colorazione dei livelli vi consentono di controllare il modo in cui i pixel del livello vengono miscelati con i pixel dei livelli sottostanti. Per una descrizione di ciascun metodo, consultate “Selezionare un metodo di colorazione” a pagina 134.

Riempire un nuovo livello con un colore neutro

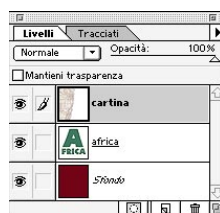
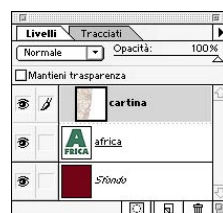
Alcuni effetti di Adobe Photoshop (come il filtro Effetti di luce) non possono essere applicati ai livelli che non contengono pixel. Selezionando Riempi col colore neutro nella finestra di dialogo Nuovo livello potete applicare questi effetti ai livelli vuoti riempiendo prima il livello con un colore neutro predefinito. Se non viene applicato alcun effetto, il riempimento con colore neutro non ha alcun effetto sui restanti livelli. L'opzione Riempi col colore neutro non è disponibile quando create un livello usando i metodi Normale, Dissolvi, Tonalità, Saturazione, Colore o Luminosità.

Riempite un livello con un colore neutro quando create un nuovo livello. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a “Aggiungere nuovi livelli” a pagina 151.

Nota: *Non tutti i filtri producono un effetto visibile quando li applicate ad un livello riempito con un colore neutro.*

Creare dei gruppi di ritaglio

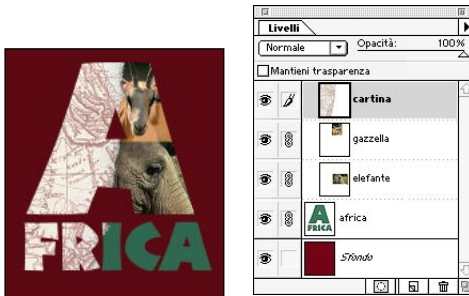
I gruppi di ritaglio permettono di definire un livello come maschera per uno o più livelli sopra tale livello. Ad esempio, se avete una forma su un livello, una texture sul livello sovrastante ed un testo sul livello superiore, potete definire questi tre livelli come gruppo di ritaglio in modo che la texture ed il testo appaiano solo attraverso la forma. In un gruppo di livelli, il livello inferiore (detto *livello base*) influenza la modalità e l'opacità di tutti gli altri livelli del gruppo. Questa colorazione è valida solo per i livelli del gruppo. Tenete presente che in un gruppo di ritaglio potete includere solo i livelli contigui.

Nella palette Livelli, i livelli di un gruppo di ritaglio sono separati da righe punteggiate. In un gruppo di ritaglio il livello base è indicato dal nome sottolineato e le miniature dei livelli sovrastanti sono rientrate.

Originale

Gruppo di ritaglio con i livelli cartina e africa

Per creare un gruppo di ritaglio:

1 Nella palette Livelli, selezionate uno dei livelli desiderati.

2 Fate clic sulla colonna a sinistra dei livelli da aggiungere nel gruppo di ritaglio. Nella colonna appaiono le icone di collegamento.

3 Selezionate Livello > Raggruppa collegamenti per creare un gruppo di ritaglio dai livelli collegati.

Livelli collegati e trasformati in gruppo di ritaglio

Per aggiungere un livello ad un gruppo di ritaglio:

1 Eseguite una delle seguenti azioni:

- Tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows), posizionate il puntatore sulla riga continua che divide i due livelli nella palette Livelli (il puntatore assume la forma di due cerchi sovrapposti) e fate clic.
- Selezionate un livello nella palette Livelli e scegliete Livello > Raggruppa con precedente.

Il livello viene raggruppato con il livello sottostante e ad esso vengono assegnati gli attributi di opacità e metodo del livello inferiore del gruppo.

2 Ripetete il punto 1 per ogni livello da aggiungere al gruppo di ritaglio.

Per eliminare un livello da un gruppo di ritaglio:

Eseguite una delle seguenti azioni:

- Tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows), posizionate il puntatore sulla riga punteggiata che separa i due livelli raggruppati nella palette Livelli (il puntatore si trasforma in due cerchi sovrapposti) e fate clic.
- Selezionate il livello superiore nella palette Livelli del gruppo di ritaglio e scegliete Livello > Separa.

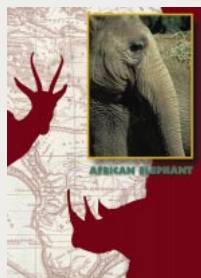
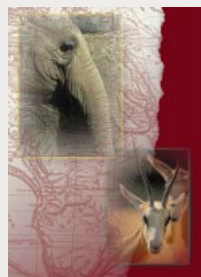
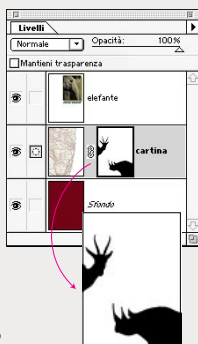
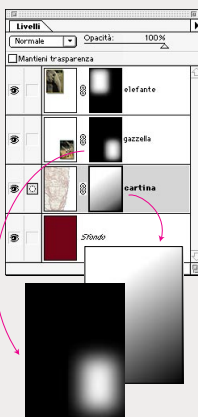
Per separare tutti i livelli di un gruppo di ritaglio:

1 Nella palette Livelli, selezionate uno dei livelli del gruppo di ritaglio.

2 Selezionate Livello > Separa.

Usare le maschere di livello

Una *maschera di livello* permette di controllare come vengono nascoste e mostrate le varie aree di un livello. Eseguendo delle modifiche alla maschera di livello, potete applicare diversi effetti speciali al livello senza influenzare i pixel corrispondenti. Potete quindi applicare la maschera e rendere permanenti le modifiche oppure eliminare la maschera senza applicare le modifiche. Potete salvare tutte le maschere di livello con un documento con i livelli.

Nella palette Livelli, una maschera di livello appare come miniatura addizionale a destra della miniatura del livello. Il nero indica le parti nascoste del livello ed il bianco indica le parti visibili del livello. Il grigio indica le parti parzialmente visibili.

Le sagome degli animali mascherano l'area del livello della mappa

I livelli mappa, gazzella ed elefante con le maschere che sfumano da nero a bianco

Aggiungere una maschera di livello

Potete aggiungere una maschera di livello ad ogni livello. Colorando la maschera, potete controllare quali aree del livello sono nascoste o visibili.

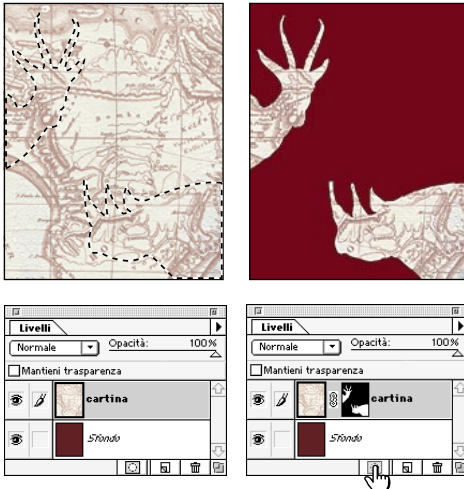
Per aggiungere una maschera ad un livello:

1 Nella palette Livelli, selezionate il livello nel quale desiderate aggiungere una maschera.

2 Se desiderate basare i bordi della maschera su una selezione, selezionate l'area desiderata nell'immagine.

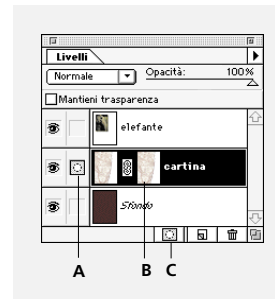
3 Eseguite una delle seguenti azioni:

- Per creare una maschera che mostri l'intero livello selezionate Livello > Aggiungi maschera livello > Mostra tutto.
- Per creare una maschera che nasconda l'intero livello selezionate Livello > Aggiungi maschera livello > Nascondi tutto.
- Per creare una maschera che mostri l'area selezionata e nasconda la parte restante del livello, selezionate Livello > Aggiungi maschera livello > Mostra selezione.
- Per creare una maschera che nasconda l'area selezionata e mostri la parte restante del livello, selezionate Livello > Aggiungi maschera livello > Nascondi selezione.

• Per creare una maschera di livello che mostri l'intera selezione o livello, fate clic sul pulsante Nuova maschera di livello (▣) nella parte inferiore della palette Livelli.

Selezione

Maschera di livello che mostra la selezione

• Per creare una maschera che nasconda l'intera selezione o livello, fate Opzione-clic (Macintosh) o Alt-clic (Windows) sul pulsante Nuova maschera di livello.

Una miniatura della maschera di livello appare a destra della miniatura del livello nella palette Livelli. La maschera di livello è selezionata, come indicato dall'icona della maschera che appare a sinistra della miniatura del livello. La miniatura della maschera di livello rappresenta la maschera temporanea.

A. *Maschera di livello selezionata* ***B.*** *Maschera di livello*
C. *Nuova maschera di livello*

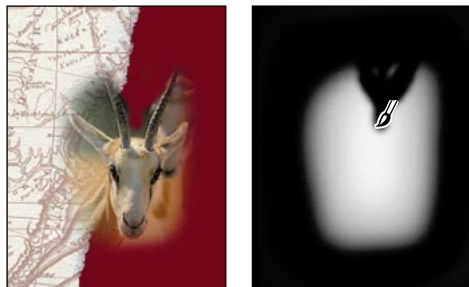
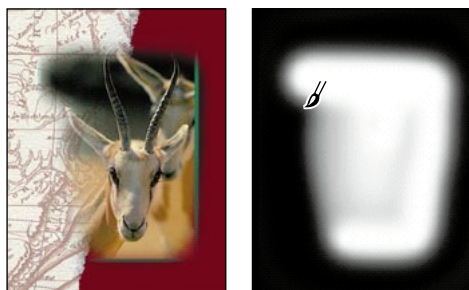
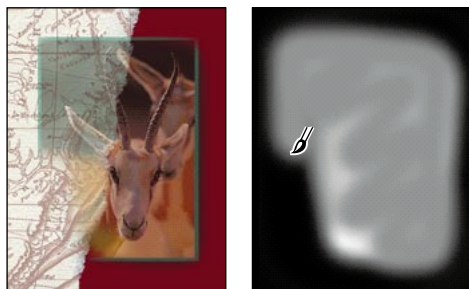
Per modificare una maschera di livello:

1 Fate clic sulla miniatura della maschera di livello nella palette Livelli per attivarla (l'icona della maschera appare a sinistra della miniatura del livello).

2 Selezionate uno degli strumenti di modifica o di colorazione.

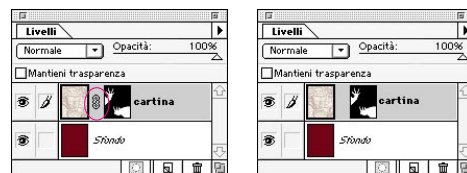
Poiché la maschera di livello è un canale in scala di grigio a 8 bit, quando la maschera è attiva i colori di primo piano e di sfondo passano per impostazione predefinita a valori in scala di grigio. Mano a mano che apportate delle modifiche, la miniatura della maschera si aggiorna di conseguenza.

3 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per nascondere il livello ed aggiungerlo alla maschera, colorate la maschera di nero.

• Per mostrare il livello e sottrarlo dalla maschera, colorate la maschera di bianco.

• Per rendere parzialmente visibile il livello, colorate la maschera di grigio.

Per modificare il livello invece della maschera di livello, attivate il livello facendo clic sulla relativa miniatura nella palette Livelli. A sinistra della miniatura appare l'icona del pennello, ad indicare che state modificando il livello. Invertendo il contenuto della maschera di livello si inverte l'effetto della maschera.

Separare i livelli e le maschere di livello

Per impostazione predefinita, un livello è collegato alla relativa maschera di livello, cioè sia il livello che la maschera di livello si spostano insieme nell'immagine quando spostate uno di essi con lo strumento sposta. Nella palette Livelli, appare un'icona di collegamento fra le miniature di livello e di maschera di livello per indicare tale collegamento.

Potete separare il livello dalla relativa maschera di livello con un clic sull'icona di collegamento. Questo permette di spostare individualmente il livello e la maschera di livello. Fate clic fra le miniature di livello e maschera di livello per visualizzare di nuovo l'icona di collegamento e ritornare alla situazione di collegamento.

Collegato

Separato

Disattivare la maschera di livello

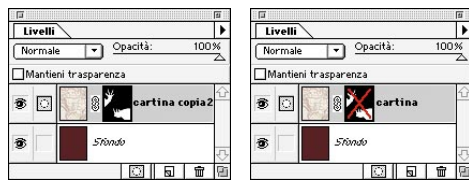
Quando modificate una maschera di livello, tutte le modifiche appaiono sul livello. Se desiderate vedere il livello senza la maschera, potete disattivare temporaneamente la maschera nella finestra del documento.

Per disattivare temporaneamente la maschera di livello:

1 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Premete Maiuscole e fate clic sulla miniatura della maschera di livello nella palette Livelli.

• Selezionate Livello > Disattiva maschera livello.

Sulla miniatura della maschera di livello nella palette Livelli appare una X rossa e tutto il livello sottostante risulta visibile.

Livello maschera attivo... *e non attivo*

2 Per attivare la maschera, eseguite una delle seguenti azioni:

• Fate clic sulla miniatura della maschera di livello nella palette Livelli.

• Selezionate Livello > Attiva maschera livello.

Vedere la maschera di livello

Per impostazione predefinita, la maschera di livello non è visibile mentre modificate la maschera di livello. È possibile visualizzare e modificare la maschera senza visualizzare il livello.

Per visualizzare la maschera di livello:

Eseguite una delle seguenti azioni:

• Fate Opzione-clic (Macintosh) o Alt-clic (Windows) sulla miniatura della maschera di livello per visualizzare solo la maschera. Le icone a forma di occhio nella palette Livelli appaiono non selezionabili in quanto nessuno dei livelli è visibile. Fate clic sull'icona a forma di occhio per rivisualizzare i livelli.

• Premete Opzione+Maiuscole (Macintosh) o Alt+Maiuscole (Windows) e fate clic sulla miniatura della maschera di livello per visualizzare la maschera sopra al livello nel colore di mascheratura rosso. Premete Opzione+Maiuscole/ Alt+Maiuscole e fate clic sulla miniatura della maschera di livello per disattivare la visualizzazione del colore.

Applicare/eliminare la maschera di livello

Dopo avere creato una maschera di livello, potete applicare la maschera e rendere permanenti le modifiche o eliminare la maschera senza applicare le modifiche. L'applicazione e l'eliminazione di maschere di livello può aiutare a ridurre la dimensione del file.

Per eliminare una maschera di livello:

1 Fate clic sulla miniatura della maschera di livello nella palette Livelli.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Fate clic sul pulsante cestino nella parte inferiore della palette Livelli.

• Selezionate Livello > Elimina maschera livello.

3 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Per eliminare la maschera di livello e rendere permanenti le modifiche, fate clic su Applica.

• Per eliminare la maschera di livello senza applicare le modifiche, fate clic su Elimina.

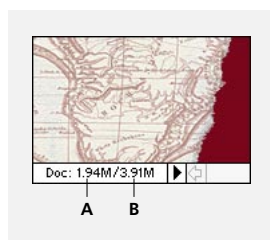
Gestire i documenti con livelli

L'aggiunta di livelli ad un'immagine aumenta la dimensione del file. (Le aree trasparenti di un livello non aumentano la dimensione del file). Per conservare spazio su disco, potete unire due o più livelli o unire tutti i livelli di un'immagine in un livello.

Tenere traccia delle dimensioni dei file

Adobe Photoshop permette di controllare le dimensioni dei file mentre aggiungete, eliminate e modificate i livelli.

Per tenere traccia della dimensione del file:

Verificate i valori nella casella Dimensioni documento nell'angolo inferiore sinistro della finestra dell'immagine (Macintosh) o dello schermo (Windows).

A. *Dimensione con i livelli uniti* ***B.*** *Dimensione con i livelli separati*

Il primo valore (a sinistra) indica la dimensione che assumerà il file dopo avere unito tutti i livelli. Il secondo valore (a destra) mostra la dimensione prevista del file non unito, con ogni suo livello.

Per tenere traccia dell'uso del disco della memoria virtuale di Adobe Photoshop (spazio temporaneo su disco usato per memorizzare i dati quando la RAM è insufficiente), puntate sul triangolo nella parte inferiore della finestra dell'immagine, tenete premuto il pulsante del mouse e selezionate Dimensioni memoria. Consultate "Usare la RAM, i dischi di memoria e la memoria virtuale di sistema" a pagina 221 per ulteriori informazioni.

Unire i livelli

Unire i livelli significa combinare più livelli in uno solo rendendo gestibile la dimensione del file, specialmente quando lavorate con file molto grandi. Dopo avere apportato le modifiche necessarie al contenuto del livello, lo potete unire ad uno o più livelli per creare versioni parziali dell'immagine composita. Potete inoltre unire i livelli collegati in un unico livello.

Se unite i livelli di un'immagine con sfondo trasparente, l'intersezione di tutte le tre aree trasparenti rimane trasparente.

Per unire un livello con il livello sottostante:

1 Verificate che i due livelli da unire siano visibili. Selezionate il livello superiore nella palette Livelli.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Selezionate Livello > Unisci sotto.

• Selezionate Unisci sotto dal menu della palette Livelli.

Per unire tutti i livelli collegati visibili:

1 Rendete visibili tutti i livelli collegati da unire.

2 Selezionate uno dei livelli collegati visibili.

3 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Selezionate Livello > Unisci collegamenti.

• Selezionate Unisci collegamenti dal menu della palette Livelli.

Per unire tutti i livelli visibili in un'immagine:

1 Nascondete i livelli che non desiderate unire.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

• Selezionate Livello > Unisci visibili.

• Selezionate Unisci visibili dal menu della palette Livelli.

Unire tutti i livelli

Un'immagine unita contiene solo uno sfondo senza livelli, per cui il file ha dimensioni molto limitate. Dopo avere creato l'immagine composita potete salvare una versione unita del file. Nella maggior parte dei casi, unite un file solo quando siete assolutamente sicuri che non si dovranno più modificare i singoli livelli.

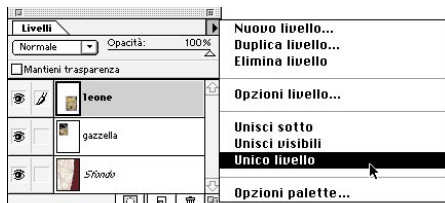
Nota: *La conversione di un'immagine fra varie modalità unisce il file. Per poter modificare l'immagine dopo la conversione, salvate una copia del file contenente tutti i livelli.*

Per unire un'immagine:

1 Verificate che tutti i livelli desiderati siano visibili.

In un'immagine unita, tutti i livelli visibili vengono uniti sullo sfondo. I livelli nascosti vengono ignorati e l'immagine finale contiene solo uno sfondo. Se lo sfondo è trasparente, le aree trasparenti vengono riempite di bianco.

2 Eseguite una delle seguenti azioni:

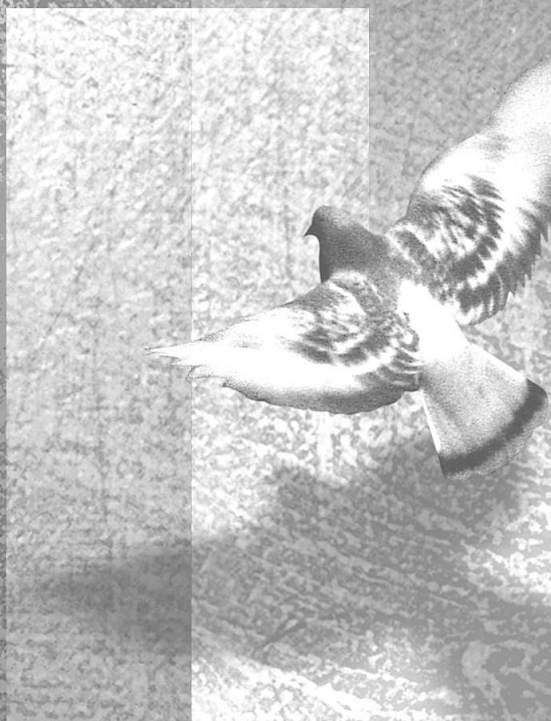
- Selezionate Unico livello dal menu della palette Livelli.
- Selezionate Livello > Unico livello.

Unione dei livelli in un'immagine

Risultato

Salvare i documenti con i livelli

Se prevedete di eseguire una prova di stampa del file, potete salvare due versioni del file: una con tutti i livelli e le maschere di livello intatte affinché possiate incorporare facilmente le modifiche ed una con i livelli uniti da inviare al service di stampa.

Il comando Salva una copia del menu File permette di salvare una versione unita del file mantenendo intatto il file sorgente originale. Il comando Salva una copia permette di salvare in qualunque formato di file supportato da Adobe Photoshop. A differenza di Salva con nome, il comando Salva una copia permette di continuare a lavorare nel file originale. La copia viene salvata su disco ma non sostituisce la finestra attiva. Per ulteriori informazioni sul salvataggio dei documenti e sui formati di file, fate riferimento a "Salvare i file" a pagina 199.

9

Capitolo 9: Usare i filtri

I filtri incorporati in Adobe Photoshop Limited Edition permettono di applicare effetti speciali alle immagini. Ad esempio, potete applicare un effetto impressionista o mosaico, aggiungere o ridurre i disturbi (pixel con valori di colore distribuiti casualmente), applicare effetti di luce, distorcere immagini e produrre numerosi altri effetti visivi.

Filtri plug-in

Adobe Photoshop supporta anche dei filtri plug-in sviluppati da sviluppatori terze parti. Per ulteriori informazioni sull'installazione di questi moduli plug-in, fate riferimento a "Usare i moduli plug-in" a pagina 18. Una volta installati, i filtri appaiono nel menu Filtro e funzionano come i filtri incorporati. Se siete interessati alla creazione di plug-in compatibili con Adobe Photoshop, contattate l'assistenza sviluppatori di Adobe Systems.

Eseguire un'anteprima ed applicare i filtri

Per usare un filtro, scegliete l'opportuno comando dal sottomenu del menu Filtro. L'ultimo filtro selezionato appare all'inizio del menu.

Nota: *Non potete applicare i filtri al metodo Bitmap, alle immagini in scala di colore, RGB a 48 bit o in scala di grigio a 16 bit.*

Alcuni filtri Photoshop permettono di eseguire un'anteprima dell'effetto sul livello attivo prima di applicare il filtro. Poiché l'applicazione di un filtro, in particolare a immagini di grandi dimensioni, può necessitare di molto tempo, usate l'opzione Anteprima per risparmiare tempo evitando risultati imprevisti. Numerose finestre di dialogo contengono anche un riquadro di anteprima incorporato che mostra l'effetto del filtro sul livello attivo.

Per eseguire un'anteprima e applicare un filtro:

1 Per applicare un filtro a un'area di un livello, selezionate tale area. Per applicare un filtro all'intero livello, lasciate l'immagine deselezionata.

2 Scegliete un filtro dai sottomenu nel menu Filtro. Se il nome di un filtro presenta dei puntini di sospensione, appare una finestra di dialogo.

3 Se appare una finestra di dialogo, inserite i valori o selezionate le opzioni.

4 Usate i seguenti metodi di navigazione per eseguire un'anteprima dell'effetto utilizzando il riquadro di anteprima del filtro:

• Trascinate nella finestra dell'immagine per centrare un'area specifica nel riquadro di anteprima.

• Per vedere la parte del livello non visibile, spostate il cursore all'interno del riquadro di anteprima per attivare lo strumento mano. Trascinate per spostare l'anteprima del livello.

• Usate il pulsante + o – situato sotto il riquadro di anteprima per eseguire lo zoom in o lo zoom out sull'anteprima.

A. *Per spostare l'immagine nell'anteprima, fate clic e trascinate;*
B. *Per ingrandire o ridurre l'anteprima fate clic su zoom + o zoom -.*

La linea lampeggiante sotto la dimensione di anteprima indica che Adobe Photoshop sta generando l'anteprima.

5 Se l'opzione Anteprima è disponibile, selezionatela per eseguire l'anteprima dell'effetto del filtro sull'immagine.

6 Fate clic su OK per applicare il filtro.

Quando l'applicazione di un filtro necessita di un po' di tempo, Photoshop visualizza una barra di progressione (Macintosh) o un indicatore di progressione nella barra di stato (Windows).

Fate riferimento ai diversi esempi di effetti di filtro nel presente capitolo.

Usare le scorciatoie dei filtri

Le seguenti tecniche possono farvi risparmiare tempo quando lavorate con i filtri:

• Per interrompere l'applicazione di un filtro, premete Comando-punto (Macintosh) o il tasto Esc (Windows).

• Per annullare un filtro, premete Comando+Z (Macintosh) o Ctrl+Z (Windows).

• Per riapplicare l'ultimo filtro utilizzato con gli ultimi valori, premete i tasti Comando+F (Macintosh) o Ctrl+F (Windows).

• Per visualizzare la finestra relativa all'ultimo filtro applicato, premete Comando+Opzione+F (Macintosh) o Ctrl+Alt+F (Windows).

Caricare immagini e texture

Alcuni filtri permettono di caricare altre immagini quali texture e mappe di spostamento. Tali filtri includono Conté Crayon, Muovi, Vetro, Effetti di luce, Pastelli su superficie ruvida, Riempimento texture, Applica texture, Vernice di fondo e il filtro Personale. Non tutti questi filtri caricano immagini o texture nello stesso modo; consultate "Usare il filtro Muovi" a pagina 183 e "Usare il filtro Effetti di luce" a pagina 185.

Per caricare immagini e texture:

1 Scegliete il filtro desiderato dall'appropriato sotto-menu dei filtri.

2 Per Texture, scegliete Carica texture, selezionate e aprite un'immagine texture. La texture deve essere in formato Photoshop. Se scegliete un file a colori, la maggior parte dei filtri utilizzerà solo le informazioni in scala di grigio.

3 Fate clic su OK nella finestra di dialogo del filtro per applicare le impostazioni.

Definire aree non distorte

I filtri Muovi, Effetto lente ed Effetto onda nel sotto-menu Distorsione e il filtro Sposta nel sottomenu Altro permettono di scegliere i seguenti modi per trattare le aree indefinite:

- Riprendi copia l'immagine per riempire lo spazio indefinito con il contenuto dalla parte opposta dell'immagine.
- Ripeti pixel di contorno estende i colori dei pixel lungo il contorno dell'immagine nella direzione specificata. Se i pixel del contorno sono diversi, potrà avere origine un effetto di strisce.
- Usa colore di sfondo riempie l'area selezionata con il colore di sfondo corrente (solo filtro Sposta).

Usare i controlli della superficie texture e vetro

Cinque filtri forniti con Adobe Photoshop presentano opzioni texture. Essi sono i filtri Conté Crayon, Vetro, Pastelli su superficie ruvida, Applica texture e Vernice di fondo. Le opzioni texture possono far apparire un'immagine come se fosse disegnata su diverse texture, quali tela e mattoni o vista attraverso blocchi di vetro.

Per usare i controlli della superficie texture e vetro:

1 Dal menu Filtro, scegliete Artistico > Pastelli su superficie ruvida, Artistico > Vernice di fondo, Distorsione > Vetro, Schizzo > Conté Crayon o Texture > Applica texture.

2 Per Texture, scegliete un tipo di texture o selezionate Carica texture per specificare un file Photoshop.

3 Trascinate il cursore Ridimensionamento per ingrandire o ridurre l'effetto sulla superficie dell'immagine.

4 Trascinate il cursore Rilievo (se disponibile) per regolare la profondità della superficie della texture.

5 Selezionate Inverti texture per invertire i colori chiari e scuri della superficie.

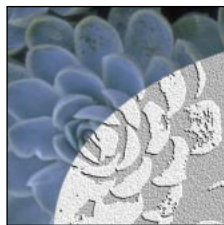
6 Per Dir. luce, indicate la direzione della sorgente luminosa sull'immagine.

7 Fate clic su OK.

Suggerimenti per creare effetti speciali

Usate le seguenti tecniche per creare effetti speciali.

Creare effetti del bordo Quando applicate un effetto a una selezione, potete usare diverse tecniche per eseguire la fusione dell'effetto.

Per contrastare un bordo distinto rispetto al resto dell'immagine, applicate l'effetto di filtro così com'è. Per un bordo omogeneo, sfumate il bordo, quindi applicate un filtro.

Bordo distinto

Bordo sfumato

Applicare filtri ai livelli Un altro modo per variare gli effetti del filtro è applicarli a singoli livelli o a più livelli per creare un effetto cumulativo. Affinché un filtro influisca su un livello, quest'ultimo deve essere visibile e contenere pixel con valori di colore.

Creare sfondi Applicando gli effetti a forme in tinta unita o in scala di grigio, potete generare numerosi sfondi e texture. Inoltre potete applicare una texture e sfocarla. Usate questi filtri per creare una texture di sfondo: Aggiungi disturbo, Gessetto e Carboncino, Nuvole, Conté Crayon, Effetto incrinatura, Nuvole in differenza, Vetro, Granulosità, Penna grafica, Pattern mezzetinte, Mezzatinta, Porzioni mosaico, Carta da lettere, Effetto punti, Patchwork, Effetto retinatura, Pastelli su superficie ruvida, Effetto spugna, Vetro colorato, Riempimento texture, Applica texture e Vernice di fondo. Alcuni filtri, quali Vetro, hanno un effetto molto scarso se applicati a una tinta unita.

Unire più effetti con immagini duplicate Usate due immagini duplicate per applicare diversi effetti alle aree selezionate in ciascuna immagine e ricombinate quindi le due immagini. Ad esempio, applicate un effetto diverso ad ognuna delle due copie, quindi usate l'opzione Clona dello strumento timbro per colorare una copia sull'altra.

Migliorare l'uniformità dell'immagine Se lavorate con una serie di foto di scarsa o diversa qualità, potete ottenere un aspetto uniforme applicando lo stesso effetto a ciascuna immagine per mascherare le imperfezioni dell'originale o per modificare o migliorare l'immagine.

Migliorare le prestazioni con i filtri

Alcuni effetti occupano molto spazio in memoria, in modo particolare quando applicati a un'immagine ad alta risoluzione. Adottate queste tecniche per migliorare le prestazioni:

- Provate un filtro su una piccola parte di un'immagine.
- Cambiate le impostazioni. Alcuni filtri occupano moltissimo spazio in memoria, quali i filtri Effetti di luce, Effetto ritaglio, Vetro colorato, Effetto increspatura, Spruzzo, Tratti a spruzzo e Vetro. Provate diverse impostazioni per aumentare la velocità del filtro (ad esempio, con il filtro Vetro colorato, aumentate la dimensione della cella; con il filtro Effetto ritaglio, aumentate la Semplicità contorno o riducete la Precisione contorno o ambedue).

• Se intendete stampare su una stampante in scala di grigio, convertite una copia dell'immagine in scala di grigio prima di applicare i filtri. Tenete tuttavia presente che in alcuni casi, l'applicazione di un filtro a un'immagine a colori e la sua conversione in scala di grigio può non avere lo stesso effetto ottenuto con l'applicazione dello stesso filtro a una versione in scala di grigio dell'immagine.

Selezionare un effetto di filtro

I filtri di Photoshop rientrano in 13 categorie. I filtri di terze parti appaiono in fondo al menu Filtro.

Filtri Artistico Forniscono a un'immagine l'aspetto di metodi diversi per un look più organico (e meno computerizzato). Per informazioni specifiche sui filtri Pastelli su superficie ruvida e Vernice di fondo, fate riferimento a "Usare i controlli della superficie texture e vetro" a pagina 177.

Filtri Sfocatura Ammorbidiscono una selezione o un'immagine e sono utili per ritoccare le immagini. I filtri di sfocatura rendono omogenee le transizioni facendo una media dei pixel accanto ai bordi netti di linee definite e aree ombreggiate in cui in un'immagine hanno luogo importanti transizioni di colore.

Filtri Tratti pennello Forniscono a un'immagine un aspetto pittorico utilizzando effetti di pennelli e tratti di inchiostro. Alcuni filtri aggiungono a un'immagine effetti grana, di colore, di disturbo, dettagli di contorno o texture.

Filtri Distorsione Distorcono un'immagine in modo geometrico e possono essere utilizzati per creare effetti 3-D o altri effetti plastici. Per informazioni sul filtro Muovi, consultate "Usare il filtro Muovi" a pagina 183. Per informazioni specifiche sui singoli filtri, fate riferimento a "Usare i controlli della superficie texture e vetro" a pagina 177 e "Definire aree non distorte" a pagina 177.

Filtri Disturbo Aggiungono o eliminano il disturbo da un'immagine e aiutano ad eseguire una fusione della selezione nei pixel circostanti. Il Disturbo in un'immagine è costituito da pixel con livelli di colore distribuiti casualmente. Potete usare i filtri Disturbo per eliminare aree problematiche da un'immagine, quali polvere e graffi, nonché creare texture insolite, quali quelle usate come sfondo dietro il testo di un titolo. Il filtro Aggiungi disturbo può essere utile anche per ridurre la formazione di strisce in selezioni sfumate e riempimenti sfumati e per fornire un aspetto più realistico ad aree fortemente ritoccate. Per informazioni specifiche sul filtro Polvere e grana, fate riferimento a "Usare il filtro Polvere e grana" a pagina 182.

Filtri Effetto pixel Definiscono una selezione in modo nitido raggruppando i pixel di valori di colore simili in celle. Per informazioni sul filtro Colore mezzetinte, fate riferimento a "Usare il filtro Colore mezzetinte" a pagina 181.

Filtri Rendering Creano pattern di nuvole variando il colore in primo piano e di sfondo (filtri Nuvole e Nuvole in differenza), pattern di rifrazione che simulano riflessi di luce (filtro Riflesso lente) e riempimenti da un file o una parte di file in scala di grigio (filtro Riempimento texture). Potete inoltre creare effetti di luce simili a quelli 3-D; a tale proposito consultate “Usare il filtro Effetti di luce” a pagina 185.

Quando usate il filtro Nuvole, generate un pattern di nuvole più intenso tenendo premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) mentre selezionate Filtro > Rendering > Nuvole.

Filtri Contrasto Mettono a fuoco immagini sfocate aumentando il contrasto dei pixel adiacenti. Includono i filtri Contrasta, Contrasta maggiormente, Contrasta contorni e Maschera di contrasto. Questi ultimi due filtri identificano le aree dell’immagine in cui si verificano importanti cambiamenti di colore (ad esempio ai bordi) contrastandoli. Il filtro Maschera di contrasto è comunemente usato per la correzione del colore per periferiche di fascia alta; per ulteriori informazioni, fate riferimento al “Punto 5: Contrastare l’immagine” a pagina 81.

Filtri Schizzo Aggiungono a un’immagine effetti artistici e a mano libera. Per informazioni specifiche sul filtro Conté Crayon, fate riferimento a “Usare i controlli della superficie texture e vetro” a pagina 177.

Quando utilizzate il filtro Conté Crayon, per un effetto più reale cambiate il colore in primo piano in uno dei colori Conté Crayon comuni (nero, seppia, vermiglio) prima di applicare il filtro.

Filtri Stilizzazione Producono effetti esagerati e ben marcati spostando i pixel, identificando ed aumentando il contrasto di un’immagine.

Filtri Texture Aggiungono la texture a un’immagine. Per informazioni sui controlli del filtro Applica texture, fate riferimento a “Usare i controlli della superficie texture e vetro” a pagina 177.

Filtri Video Includono i filtri Colori NTSC (National Television Standards Committee) e Togli interlacciato. Il filtro Colori NTSC limita la gamma di colori a quelli accettabili per la riproduzione televisiva, per evitare che i colori ipersaturi si diffondano attraverso le linee di scansione del televisore. Il filtro Togli interlacciato sfuma le immagini in movimento catturate a video eliminando le linee interlacciate pari o dispari dall’immagine video; il filtro offre l’opzione di sostituire le linee eliminate tramite la duplicazione o l’interpolazione.

Filtri Altro Permettono di creare filtri personalizzati con il filtro Personale, modificare le maschere (filtri Minimo e Massimo), spostare una selezione in un’immagine (filtro Sposta) ed eseguire rapide regolazioni del colore (filtro Accentua passaggio che enfatizza aree molto luminose, evidenzia ed elimina l’ombreggiatura in una selezione).

Per informazioni sulla definizione di aree lasciate vuote dal filtro Sposta, consultate “Definire aree non distorte” a pagina 177. Per ulteriori informazioni sul filtro Personale, consultate “Usare il filtro Personale” a pagina 181.

Filtro Digimarc Consente di leggere informazioni di copyright e autore di un’immagine che è stata incorporata con una filigrana digitale con la tecnologia Digimarc PictureMarc. Per ulteriori informazioni, consultate “Visualizzazione di informazioni di copyright e di autore” a pagina 44.

Usare il filtro Colore mezzetinte

Il filtro Effetto pixel > Colore mezzetinte simula l'effetto ottenuto usando un retino mezzetinte ingrandito su ogni canale. Per ogni canale, il filtro divide l'immagine in rettangoli e li sostituisce con un cerchio. La dimensione del cerchio è proporzionale alla luminosità del rettangolo. Per usare il filtro Colore mezzetinte, specificate un valore di angolo del retino per ciascun canale.

Per usare il filtro Colore mezzetinte:

1 Selezionate Filtro > Effetto pixel > Colore mezzetinte.

2 Inserite un valore in pixel per il raggio massimo di un punto mezzatinta, da 4 a 127.

3 Inserite un valore di angolo del retino (l'angolo rispetto all'asse orizzontale) per ciascun canale, come segue:

- Le immagini in scala di grigio usano solo il canale 1.
- Nelle immagini RGB, i canali 1, 2 e 3 corrispondono ai canali rosso, verde e blu.
- Nelle immagini CMYK, i quattro canali corrispondono rispettivamente ai canali cyan, magenta, giallo e nero.
- Fate clic su Default per ripristinare tutti gli angoli di retino ai valori predefiniti.

4 Fate clic su OK.

Usare il filtro Personale

Il filtro Altro > Personale permette di modificare i valori della luminosità di ogni pixel in base a un'operazione matematica predefinita nota come *convoluzione*. Ad ogni pixel viene riassegnato un valore basato sui valori dei pixel circostanti. Tale operazione è simile ai calcoli Aggiungi e Sottrai per i canali.

Potete salvare i filtri personali creati e usarli con le altre immagini di Adobe Photoshop.

Per creare un filtro Personale:

1 Scegliete Filtro > Altro > Personale.

2 Selezionate la casella di testo centrale, che rappresenta il pixel da valutare. Inserite il valore per il quale desiderate moltiplicare il valore di luminosità di tale pixel, da –999 a +999.

3 Selezionate una casella di testo che rappresenti un pixel adiacente al quale assegnare un valore ponderato. Inserite il valore per il quale desiderate moltiplicare il pixel in quella posizione.

Ad esempio, per moltiplicare per 2 il valore di luminosità del pixel situato subito a destra del pixel corrente, inserite 2 nella casella di testo situata subito a destra della casella centrale.

4 Ripetete i punti 2 e 3 per tutti i pixel che desiderate includere nell'operazione. Non è necessario che inseriate dei valori in tutte le caselle di testo.

5 Per Scala, inserite il valore per il quale dividere la somma dei valori di luminosità dei pixel inclusi nel calcolo.

6 Per Correzione, inserite il valore da aggiungere al risultato del calcolo di ridimensionamento.

7 Fate clic su OK. Il filtro personale viene applicato a ciascun pixel dell'immagine, uno per volta.

8 Usate i pulsanti Salva e Carica per salvare e riutilizzare i filtri personali.

Usare il filtro Polvere e grana

Il filtro Polvere e grana riduce il disturbo modificando i pixel diversi. Specificate come dovranno essere i valori dei pixel diversi prima che vengano eliminati nonché un raggio in base al quale il filtro effettuerà la loro ricerca. Per trovare il compromesso desiderato fra nitidezza ed eliminazione dei difetti, può essere necessario effettuare diverse prove. Se non riuscite ad ottenere un'immagine sufficientemente nitida, provate a selezionare aree specifiche sulle quali usare il filtro.

Per usare il filtro Polvere e grana:

1 Scegliete Filtro > Disturbo > Polvere e grana.

2 Se necessario, regolate il rapporto di zoom di anteprima finché l'area contenente il disturbo risulta visibile.

3 Trascinate il cursore Soglia a sinistra, sul livello 0, per disattivare il valore in modo da poter esaminare tutti i pixel nella selezione o nell'immagine.

L'opzione Soglia determina il livello di differenza fra i pixel che saranno interessati dal filtro.

Nota: *Il cursore Soglia fornisce un maggiore controllo per i valori fra 0 e 128, la gamma più comune per le immagini, rispetto ai valori compresi fra 128 e 255.*

4 Trascinate il cursore Raggio a sinistra o a destra o inserite un valore da 1 a 16 pixel per impostare il raggio di ricerca per le differenze fra i pixel, finché i difetti scompaiono dall'immagine.

La regolazione del raggio rende l'immagine sfocata. Fermatevi quando avete trovato il valore più piccolo che elimina i difetti.

5 Incrementate la soglia gradualmente inserendo un numero esatto oppure trascinando il cursore Soglia fino ad ottenere il valore massimo che elimina i difetti.

6 Fate clic su OK.

Usare il filtro Estrusione

Il filtro Stilizzazione > Estrusione fornisce una texture tridimensionale ad una selezione o livello. Selezionate un oggetto di tipo tridimensionale sul quale si basa il filtro.

Per usare il filtro Estrusione:

1 Selezionate Filtro > Stilizzazione > Estrusione.

2 Selezionate dai seguenti tipi di oggetti tridimensionali:

• Cubi crea oggetti con una faccia frontale quadrata e quattro lati. Per riempire la faccia frontale di ogni cubo con il colore medio del cubo, selezionate l'opzione Facce frontali uniformi. Per riempire la faccia frontale con l'immagine, deselezionata l'opzione Facce frontali uniformi.

• Piramidi crea oggetti con quattro lati triangolari che si congiungono in un punto.

3 Inserite un valore nella casella Dimensione per determinare la lunghezza del lato della base dell'oggetto, compreso fra 2 e 255.

4 Inserite un valore da 1 a 255 nella casella Profondità per indicare la distanza alla quale l'oggetto sembra sporgere dal video.

5 Selezionate un'opzione di profondità: Casuale per fornire una profondità arbitraria oppure In base al livello affinché la profondità di ciascun oggetto corrisponda alla luminosità globale dell'oggetto; gli oggetti più luminosi sembrano sporgere maggiormente degli oggetti più scuri.

6 Selezionate Maschera blocchi incompleti per nascondere gli oggetti che vanno oltre la selezione.

7 Fate clic su OK.

Usare il filtro Muovi

Il filtro Distorsione > Muovi usa una seconda immagine (chiamata *mappa di spostamento*) per determinare come distorcere la selezione. Ad esempio, utilizzando una mappa di spostamento a forma di parabola potete creare un'immagine che appare come un panno tenuto agli angoli. Per la mappa di spostamento potete usare qualunque file in formato Adobe Photoshop, tranne il formato Bitmap. Con Photoshop sono fornite numerose mappe utili per eseguire degli esperimenti (nella cartella Mappe di spostamento in Macintosh o nella directory Displacement maps in Windows).

Il filtro Muovi sposta una selezione utilizzando un valore del colore dalla mappa di spostamento: 0 rappresenta lo spostamento massimo negativo, 255 lo spostamento massimo positivo e un valore di grigio di 128 indica nessuno spostamento (potete usare la finestra di dialogo Curve per modificare una sfumatura per ottenere un effetto particolare). Se una mappa presenta un canale, l'immagine si sposta lungo una diagonale definita dai rapporti di scala orizzontale e verticale. Se la mappa presenta più canali, il primo canale controlla lo spostamento orizzontale mentre il secondo canale controlla lo spostamento verticale.

Per usare il filtro Muovi:

1 Selezionate Filtro > Distorsione > Muovi.

2 Inserite la scala per il valore dello spostamento.

Quando la scala orizzontale e quella verticale sono impostate al 100%, lo spostamento massimo è di 128 pixel (in quanto il grigio medio non produce alcun movimento).

3 Se la mappa non ha la stessa dimensione della selezione, scegliete il modo in cui la mappa si adatterà all'immagine: Ridimensionata per ridimensionare la mappa oppure Porzione per riempire la selezione ripetendo la mappa in un pattern.

4 Selezionate una delle seguenti opzioni per determinare come trattare le aree dell'immagine non definite dalla distorsione:

• Riprendi copia l'immagine per riempire lo spazio indefinito con il contenuto dal lato opposto dell'immagine.

• Ripeti pixel di contorno estende i colori dei pixel lungo il bordo dell'immagine nella direzione specificata. Se i pixel di contorno hanno diversi colori possono formarsi delle strisce.

5 Fate clic su OK.

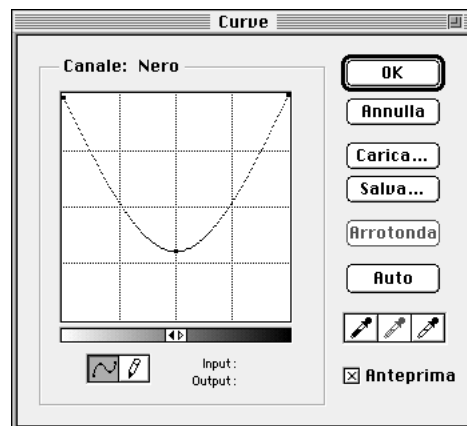
6 Selezionate e aprite la mappa di spostamento. La distorsione viene applicata all'immagine.

Per creare una mappa di spostamento a forma di parabola e creare un effetto inarcato dell'immagine:

1 Iniziate con una nuova immagine in scala di grigio (per ottenere le migliori prestazioni, usate immagini di piccole dimensioni).

2 Impostate nero come colore di primo piano e bianco come colore di sfondo.

3 Fate doppio clic sullo strumento sfumatura e, nella palette Opzioni Sfumatura, selezionate Primo piano a sfondo per Sfumatura. Quindi trascinate lo strumento sfumatura da sinistra a destra nella finestra dell'immagine per creare un riempimento sfumato lineare.

4 Utilizzando la finestra di dialogo Curve, disegnate una parabola che scenda verso il basso dall'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo e ritorni nell'angolo in alto a destra. Fate clic su OK.

5 Salvate l'immagine su disco in formato Photoshop. Questa è la forma della mappa di spostamento.

6 Per applicare la mappa di spostamento, aprite l'immagine che desiderate spostare e selezionate Filtro > Distorsione > Muovi.

7 Impostate la scala orizzontale a 0% e la scala verticale a 50%. Selezionate l'opzione Ridimensionata.

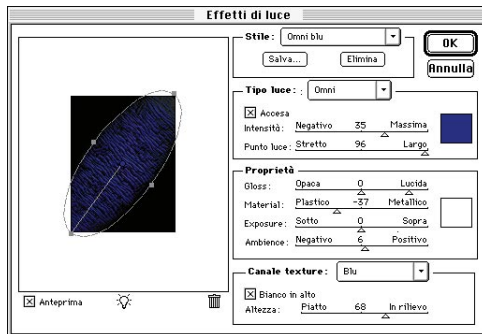
8 Selezionate la mappa di spostamento salvata al punto 4.

9 Fate clic su Apri.

Usare il filtro Effetti di luce

Il filtro Rendering > Effetti di luce permette di applicare fino a 17 stili di luce diversi a un'immagine RGB. Potete scegliere tra tre diversi tipi di luce e tra quattro gruppi di proprietà. Inoltre potete salvare i vostri stili per usarli in altre immagini.

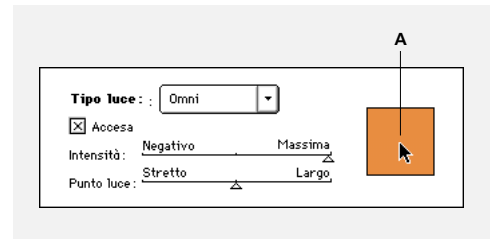
Variando il numero di luci, i tipi di luce e le proprietà potete produrre una miriade di effetti di luce. Inoltre potete usare delle texture da file in scala di grigio (chiamati *mappe di rilievo*) per produrre effetti di luce simili a 3-D.

***Nota:** Il filtro Effetti di luce funziona solo su immagini RGB.*

Per usare il filtro Effetti di luce:

1 Selezionate Filtro > Rendering > Effetti di luce.

2 Per Stile, scegliete uno stile. Premete il tasto Tabulatore per selezionare in sequenza i punti di luce dello stile in questione. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Selezionare uno stile di effetti di luce" a pagina 188.

3 Per Tipo luce, selezionate un tipo. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Selezionare un tipo di effetti di luce" a pagina 186. Se utilizzate uno stile con più luci, selezionate o deselezionate l'opzione Accesa per attivare o disattivare le singoli luci.

4 Per cambiare il colore della luce, fate clic sul campione di colore nella sezione Tipo luce.

***A.** Fate clic sul campione per selezionare il nuovo colore*

Si apre il selettore del colore scelto nella finestra di dialogo Preferenze Generali. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Usare il selettore del colore Adobe Photoshop" a pagina 144, "Usare il selettore del colore Apple" a pagina 145 o "Usare il selettore del colore Windows" a pagina 146.

5 Per impostare le proprietà della luce, trascinate il cursore corrispondente per le seguenti opzioni:

• Superficie determina la misura in cui la superficie riflette la luce (come sulla superficie di un pezzo di carta fotografica) da Opaca (bassa riflessione) a Lucida (alta riflessione).

• Materiale determina se la luce o l'oggetto sul quale la luce è distribuita riflette più luce: scegliete Plastico per riflettere il colore della luce o Metallico per riflettere il colore dell'oggetto.

• Esposiz. aumenta la luce (valori positivi) o scurisce la luce (valori negativi). Il valore 0 non ha alcun effetto.

• Ambiente diffonde la luce come se fosse combinata con un'altra luce in una stanza, quale la luce del sole o la luce fluorescente. Selezionate il valore 100 per usare solo la sorgente di luce e il valore –100 per rimuovere la sorgente di luce. Per cambiare il colore della luce dell'ambiente, fate clic sul campione di colore e usate il Selettore del colore che appare.

Per duplicare una luce, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o il tasto Alt (Windows) mentre trascinate la luce all'interno del riquadro di anteprima.

6 Per usare un riempimento texture, selezionate un canale per Canale texture. Fate riferimento a "Usare una texture di effetti di luce" a pagina 189.

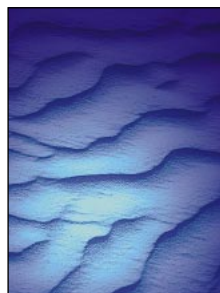
7 Fare clic su OK per applicare il filtro.

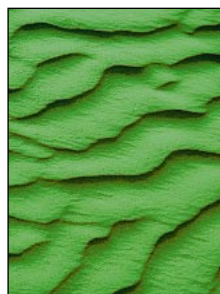
Per eliminare una luce:

Nella finestra di dialogo Effetti di luce, trascinate la luce dal suo punto centrale sull'icona del Cestino situata in fondo a destra del riquadro di anteprima.

Selezionare un tipo di effetti di luce

Potete scegliere tre tipi di luce.

• Omni illumina in tutte le direzioni direttamente sull'immagine, come una lampadina sopra un pezzo di carta.

Luce Omni

• Direzionale illumina da lontano, come il sole, in modo tale che l'angolo della luce non cambi.

Luce Direzionale

• Faretto emette un raggio ellittico di luce. La linea nel riquadro di anteprima definisce la direzione e l'angolo della luce e quattro caselle definiscono i bordi dell'ellisse.

Faretto

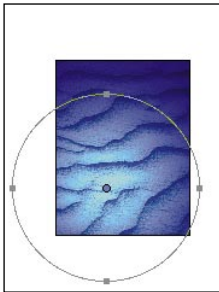
Per regolare una luce Omni:

1 Selezionate Filtro > Rendering > Effetti di luce.

2 Per Tipo luce, selezionate Omni.

3 Selezionate una delle seguenti procedure:

• Per spostare la luce, trascinate il punto centrale.

• Per aumentare o ridurre l'intensità della luce (come se la luce si avvicinasse o allontanasse dalla carta), trascinate una delle quattro caselle che definiscono i bordi dell'effetto.

4 Fate clic su OK per applicare il filtro.

Per regolare l'angolo e l'altezza della luce direzionale utilizzando il riquadro di anteprima:

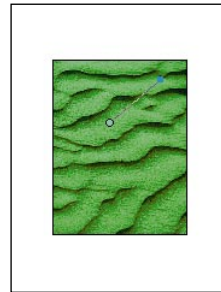
1 Selezionate Filtro > Rendering > Effetti di luce.

2 Per Tipo luce, selezionate Direzionale.

3 Selezionate una delle seguenti procedure:

• Per spostare la luce, trascinare il punto centrale.

• Per cambiare direzione della luce, trascinate il quadrato nero alla fine della linea, in modo da ruotare l'angolo della luce. Tenete premuto il tasto Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows) e trascinate per mantenere costante l'altezza della luce (lunghezza della linea).

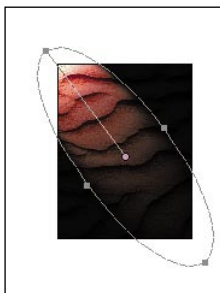
• Per cambiare l'altezza della luce, trascinate il quadrato alla fine della linea che rappresenta l'altezza della luce: accorciate la linea per creare una luce molto luminosa. Se la linea è troppo corta verrà prodotta una luce bianca pura. Allungate la linea per una luce meno intensa. Una linea molto lunga non produce nessuna luce. Tenete premuto il tasto Maiuscole e trascinate per mantenere l'angolo costante e cambiare l'altezza della luce (lunghezza della linea).

4 Fate clic su OK per applicare il filtro.

Per regolare l'angolo e l'altezza del faretto utilizzando il riquadro di anteprima:

1 Selezionate Filtro > Rendering > Effetti di luce.

2 Per Tipo luce, selezionate Faretto.

3 Selezionate una delle seguenti procedure:

- Per spostare la luce, trascinate il punto centrale.
- Per aumentare o ridurre l'angolo della luce, trascinate il quadrato nero alla fine della linea, rispettivamente per accorciarla o allungarla.
- Per ridimensionare l'ellisse o ruotare la luce, trascinate una delle quattro caselle. Per mantenere l'angolo costante e cambiare la dimensione, premete Maiuscole e trascinate. Per mantenere la dimensione costante e cambiare l'angolo o la direzione del faretto, premete Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows) e trascinate.

- Per impostare il punto luce (o l'intensità del faretto) e controllare quanto l'ellisse viene riempita con la luce, trascinate il cursore Intensità: Massima (valore 100) indica la massima luminosità; il valore Normale è 50; un'intensità negativa sottrae luce; il valore –100 non produce nessuna luce. Usate il cursore Pt. luce per controllare la parte dell'ellisse riempita dalla luce.

4 Fate clic su OK per applicare il filtro.

Selezionare uno stile di effetti di luce

Usate il menu Stile della finestra Effetti di luce per scegliere tra 17 stili di luce. Inoltre potete creare uno stile di luce personalizzato aggiungendo luci all'impostazione Default. Il filtro Effetti di luce necessita almeno di una sorgente di luce. Per la modifica può essere attiva solo una luce per volta ma tutte le luci vengono usate per creare l'effetto.

Nota: *In Windows, i nomi di questi stili sono abbreviati.*

Default Un faretto giallo con un'intensità media e un punto luce ampio.

Faretto ore 2 Un faretto giallo con intensità media (17) e punto luce ampio (91).

Omni blu Una luce omni blu sovrastante con piena intensità (85) e nessun punto luce.

Cerchi di luci Un faretto composto da luci rosse, blu, gialle e bianche con intensità piena (100) e punto luce concentrato (8).

Incrocio Un faretto bianco con intensità media (35) e un punto luce concentrato (8).

Incrocio giù Due faretti bianchi con intensità media (35) e punto luce ampio (100).

Cinque luci giù/Cinque luci su Cinque faretti bianchi, rispettivamente verso l'alto o verso il basso, con intensità piena (100) e punto luce ampio (60).

Luce flash Una luce omni gialla con intensità media (46).

Riflettore Un faretto bianco con intensità media (35) e punto luce ampio (69).

Direzionale parallela Una luce blu direzionale con piena intensità (98) e nessun punto luce.

Luci RGB Una luce rossa, blu e verde che produce una luce centrale bianca di media intensità (60) e punto luce ampio (96).

Luci dirette tenui Due luci direzionali, una biancastra e una blu, di intensità tenue (20) prive di punto luce.

Luce omni tenue Una luce omni tenue di intensità media (50).

Luce faretto tenue Un faretto bianco con intensità piena (98) e punto luce ampio (100).

Tre giù Tre faretti bianchi con intensità tenue (35) e punto luce ampio (96).

Tre faretti Tre faretti con lieve intensità (35) e punto luce ampio (100).

Per aggiungere una luce:

Nella finestra di dialogo Effetti di luce, trascinate l'icona della luce in fondo a tale finestra nell'area di anteprima. Ripetete questa procedura per un massimo di 16 luci.

Per creare un nuovo stile:

1 Nella finestra di dialogo Effetti di luce, selezionate Default per Stile.

2 Trascinate l'icona della luce in fondo alla finestra di dialogo nell'area di anteprima. Ripetete questa procedura per un massimo di 16 luci.

Per salvare uno stile:

1 Nella finestra Effetti di luce, fate clic su Salva.

2 Attribuite un nome allo stile e fate clic su OK.

Gli stili salvati comprendono tutte le impostazioni per ciascuna luce e appaiono nel menu Stile ogni volta che aprite l'immagine.

Per eliminare uno stile:

1 Nella finestra di dialogo Effetti di luce, selezionate uno stile per Stile.

2 Fate clic su Elimina.

Usare una texture di effetti di luce

Il Canale texture nella finestra Effetti di luce permette di usare una texture in scala di grigio, quale carta o acqua, per controllare il modo in cui la luce si riflette su un'immagine. Come texture potete usare un livello di un'immagine o creare una propria texture, quale rilievi 3-D che riflettono la luce; il canale texture imposta l'altezza dei rilievi. Per un effetto di testo in rilievo, usate un livello con testo bianco su uno sfondo nero o viceversa.

Per usare il Canale texture nella finestra di dialogo Effetti di luce:

1 Se necessario, create un livello nell'immagine e aggiungete una texture. Per usare una texture da un'altra immagine, copiate e incollate l'immagine in un nuovo canale.

2 Nella finestra di dialogo Effetti di luce, selezionate un canale dal menu Canale texture: il canale Rosso, Verde o Blu dell'immagine o qualunque livello aggiunto all'immagine.

3 Selezionate Bianco in alto per sollevare le parti bianche del canale texture dalla superficie. Disattivate questa opzione per sollevare le parti scure del canale dalla superficie.

4 Trascinate il cursore Altezza per variare la texture da Piatto (0) a In rilievo (100).

5 Fate clic su OK.

Usare il filtro Traccia contorno

Il filtro Stilizzazione > Traccia contorno trova le transizioni delle aree di maggiore luminosità ed applica dei contorni sottili per ciascun canale del colore, in modo simile al filtro Individua profilo.

Per usare il filtro Traccia contorno:

1 Selezionate Filtro > Stilizzazione > Traccia contorno.

2 Selezionate un'opzione Bordo per contornare le aree nella selezione: Inferiore applica il bordo dove i valori del colore dei pixel rientrano nel livello specificato; Superiore applica il bordo dove i valori del colore dei pixel sono superiori al livello specificato.

3 Inserite una soglia (Livello) da 0 a 255 per valutare i valori del colore (livello delle tonalità). Potete eseguire delle prove per trovare i valori che permettono di ottenere il migliore dettaglio dell'immagine.

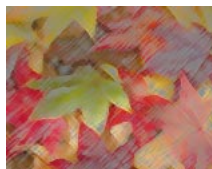
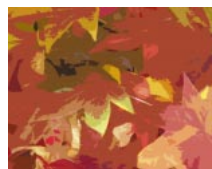
4 Usate la palette Info nel metodo Scala di grigio per identificare un valore di colore che desiderate tracciare. Quindi inserite il valore nella casella di testo Livello. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Personalizzare la palette Info" a pagina 13.

5 Fate clic su OK.

Esempi dei filtri di Photoshop

Le pagine seguenti mostrano gli esempi dei filtri forniti con Photoshop LE.

Artistico

Originale

Matita colorata

Effetto ritaglio

Pennello a secco

Grana pellicola

Affresco

Luce al neon

Effetto pennellate

Effetto spatola

Involucro di plastica

Contorni poster

Pastelli su superficie ruvida

Effetto sfumino

Effetto spugna

Vernice di fondo

Effetto acquerello

Sfocatura

Originale

Sfoca maggiormente

Controllo sfocatura, raggio 4

Controllo sfocatura, raggio 8

Effetto movimento

Sfocatura radiale, rotazione

Sfocatura radiale, zoom

Sfocatura migliore

Tratti pennello

Originale

Contorni accentuati

Contorni accentuati, luminosità

Tratti ad angolo

Ombra tratteggiata

Tratti scuri

Contorni con inchiostro

Spruzzo

Tratti a spruzzo, diagonale

Tratti a spruzzo, verticale

Sumi-e, alto contrasto

Sumi-e, sfumatura

Distorsione

Originale

Bagliore diffuso

Muovi

Vetro, texture Lenti minute

Vetro, texture Blocchi

Increspatura oceano

Deforma

Coordinate polari

Effetto increspatura

Effetto lente

Effetto sfera

Effetto spirale

Distorsione

Effetto onda, sinusoidale — *Effetto onda, quadrato* — *ZigZag, concentrico* — *ZigZag, effetto pozzanghera*

Disturbo

Originale — *Aggiungi disturbo, 25* — *Aggiungi disturbo, 55* — *Intermedio*

Effetto pixel

Originale — *Colore mezzetinte* — *Cristallizza* — *Sfaccetta*

Frammenta — *Mezzatinta* — *Mosaico* — *Effetto funti*

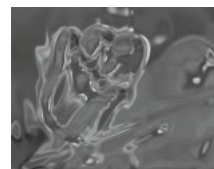
Rendering

Originale — *Nuvole* — *Nuvole in differenza* — *Riflesso lente*

Contrasto

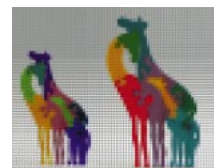
Originale — *Contrasta contorni* — *Contrasta maggiormente* — *Maschera di contrasto*

Schizzo

Originale *Basso rilievo* *Gessetto e carboncino* *Effetto cromatura*

Conté crayon *Penna grafica* *Carta da lettere* *Effetto fotocopia*

Effetto intonaco *Effetto retinatura* *Timbro* *Effetto carta bagnata*

Stilizzazione

Originale *Diffondi* *Effetto rilievo* *Estrusione, piramidi*

Estrusione, cubi *Individua profilo* *Bordi brillanti* *Solarizza*

Porzioni, immagine inversa *Porzioni, colore sfondo* *Traccia contorno* *Effetto vento*

Texture

Originale

Effetto incrinatura

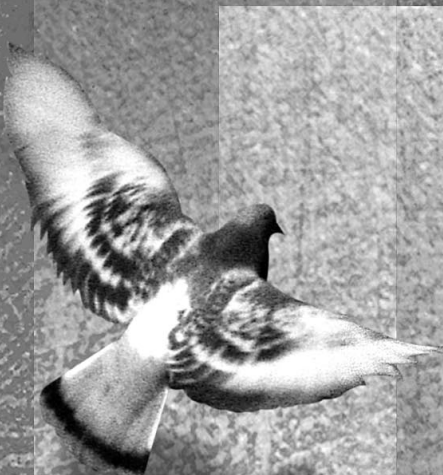
Granulosità

Porzioni mosaico

Patchwork

Vetro colorato

Applica texture, tessuto

Applica texture, personale

10

Capitolo 10: Salvare ed esportare le immagini

Adobe Photoshop Limited Edition supporta numerosi formati di file per adeguarsi ad una vasta gamma di necessità di output. Potete salvare o esportare l'immagine verso uno qualunque di tali formati.

Il formato di file e le possibilità di esportazione appaiono nella finestra di dialogo Salva con nome o Salva una copia o nel sottomenu Esporta. Se un formato di file non appare, installate il plug-in del formato seguendo le istruzioni riportate in "Usare i moduli plug-in" a pagina 18. Per informazioni su un formato specifico, fate riferimento a "Formati di file" a pagina 206.

Salvare i file

Photoshop fornisce molti modi per salvare i file:

• Il comando Salva permette di salvare il file nel suo formato attuale.

• Il comando Salva con nome permette di salvare una versione alternativa del file in un formato o posizione diversi.

• Il comando Salva una copia permette di salvare una copia identica o con i livelli uniti del file. Questo comando lascia inalterato il file originale.

Nota: *Alcuni formati sono disponibili solo per certi metodi del colore. Oltre a ciò, numerosi formati sono disponibili solo se un'immagine non ha livelli addizionali.*

Per salvare un file nel suo formato attuale:

Selezionate File > Salva.

Per salvare un file in un formato di file diverso:

1 Selezionate File > Salva con nome.

2 Scegliete un formato per Formato (Macintosh) o Salva come (Windows). I formati non disponibili appaiono in grigio (Macintosh) o non sono visibili (Windows).

3 Assegnate un nome e una posizione al file.

4 Fate clic su Salva.

Con alcuni formati di immagine appare una finestra di dialogo. Per informazioni sulle opzioni disponibili per formati di file specifici, fate riferimento a "Formati di file" a pagina 206.

Per salvare una copia di un file:

1 Selezionate File > Salva una copia.

2 Scegliete un formato per Formato (Macintosh) o Salva come (Windows).

3 Per unire tutti i livelli visibili, selezionate Unico livello. Per informazioni fate riferimento a "Unire tutti i livelli" a pagina 171.

4 Fate clic su Salva.

Nota: *Per copiare un'immagine senza salvarla su disco rigido, usate il comando Duplica. Consultate "Duplicare le immagini" a pagina 108.*

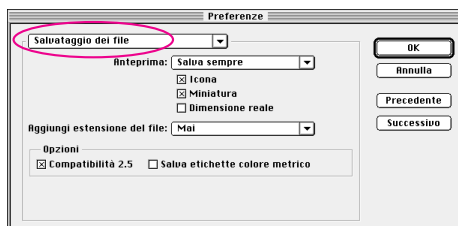
Usare le anteprime in Macintosh

In Macintosh potete scegliere di salvare i file con i seguenti tipi di anteprima:

- Le icone del file sono le icone di anteprima che vedete sulla scrivania.
- Le miniature sono le anteprime che appaiono nella finestra di dialogo Apri.
- Le anteprime a dimensione completa sono immagini destinate all'uso in applicazioni che aprono le immagini Adobe Photoshop ma necessitano di immagini a 72 ppi. Per file non EPS, si tratta di una anteprima PICT.

Per impostazione predefinita, l'opzione di Anteprima a Dimensione reale è disattivata. La disattivazione delle altre opzioni di anteprima può rendere più veloce il salvataggio, con una minore necessità di spazio di memorizzazione su disco.

Per impostare le opzioni per le anteprime:

1 Selezionate File > Preferenze > Salvataggio dei file.

2 Scegliete una delle opzioni per Anteprima:

- Non salvare mai per salvare i file senza anteprima.
- Salva sempre per salvare i file con l'anteprima o le anteprime specificate.
- Chiedi prima di salvare per specificare le opzioni di anteprima mentre salvate il file.

3 Se scegliete Salva sempre, selezionate le opzioni di anteprima che desiderate usare.

4 Fate clic su OK.

Usare le anteprime in Windows

In Windows potete scegliere di salvare le immagini con una miniatura di anteprima che appare nella finestra di dialogo Apri. In Windows NT 4.0 ed in Windows 95 potete inoltre generare delle icone di anteprima per i file che sono stati salvati.

Per impostare le opzioni per le miniature di anteprime:

1 Selezionate File > Preferenze > Salvataggio dei file.

2 Scegliete una delle opzioni per Anteprima:

- Non salvare mai per salvare i file senza anteprima.
- Salva sempre per salvare i file con l'anteprima o le anteprime specificate.
- Chiedi prima di salvare per specificare le opzioni di anteprima mentre salvate il file.

3 Fate clic su OK.

Per generare un'icona di anteprima per un file (solo Windows NT 4.0 e Windows 95):

1 Salvate il file.

2 Selezionate File > Salva con nome.

3 Posizionate il puntatore sul nome del file nell'elenco, fate clic con il pulsante destro del mouse e selezionate Proprietà dal menu.

4 Fate clic sulla scheda Immagine Photoshop.

5 Per Miniature icone, selezionate l'icona desiderata. Per fare in modo che il file appaia senza icona di anteprima, selezionate Non generare.

6 Fate clic su OK.

Usare le estensioni di file (solo Macintosh)

In Macintosh potete fare in modo che Photoshop aggiunga l'estensione di file al nome di un file quando lo salvate. Tale estensione di file a tre caratteri fa riferimento al formato del file (ad esempio, l'estensione per un file JPEG è .jpg). La memorizzazione dei file con le estensioni è utile quando dovrete usare i file anche su un sistema Windows.

Per aggiungere le estensioni ai nomi di file:

1 Scegliete File > Preferenze > Salvataggio dei file.

2 Per Aggiungi estensione del file, scegliete una delle seguenti opzioni:

• Mai per salvare i file senza estensione.

• Sempre per aggiungere le estensioni ai nomi di file.

• Chiedi prima di salvare per aggiungere l'estensione mentre salvate il file.

3 Fate clic su OK.

Per aggiungere le estensioni al nome di file corrente:

1 Selezionate File > Salva con nome o File > Salva una copia.

2 Tenete premuto il tasto Opzione e selezionate un formato di file dall'elenco.

3 Salvate il file.

Salvare i file di Adobe Photoshop

Photoshop è il formato di file predefinito per le nuove immagini. Questo formato è l'unico che supporta tutti i metodi disponibili delle immagini di Adobe Photoshop Limited Edition (bitmap, scala di grigio, scala di colore e RGB) ed i livelli.

Se state esportando dei file verso un programma che non supporta il formato Photoshop, usate il comando Salva una copia per salvare il file in un formato supportato dal programma.

Salvare i file di Adobe Photoshop 2.0 (solo Macintosh)

Selezionate il formato Photoshop 2.0 se avete necessità di aprire un file Photoshop nella versione 2.0 di Adobe Photoshop, oppure quando esportate verso un'applicazione che supporta solo i file di Photoshop 2.0. Il salvataggio in formato Photoshop 2.0 rende il file ad un unico livello e tralascia le informazioni dei livelli.

Salvare i file di Adobe Photoshop come file di Adobe Photoshop 2.5

Se pensate di dover usare un file creato in Adobe Photoshop Limited Edition in un'applicazione che supporta solo file di Photoshop 2.5, potete comunque salvare il file in formato Photoshop. Per impostazione predefinita, il formato Photoshop salva una copia dei dati su un unico livello che può essere usata dai programmi che leggono i file di Photoshop 2.5.

Il salvataggio di un file Photoshop con la compatibilità con Photoshop 2.5 attivata aumenta la dimensione del file. Se pensate di lavorare solo in Adobe Photoshop Limited Edition, potete disattivare la compatibilità con Photoshop 2.5 per diminuire la dimensione dei file salvati.

Per disattivare la compatibilità con Photoshop 2.5:

1 Selezionate File > Preferenze > Salvataggio dei file.

2 Deselezionate l'opzione Compatibilità 2.5 e fate clic su OK.

Salvare i file in formato Photoshop EPS

Quando salvate un file in formato Encapsulated PostScript (EPS), potete scegliere fra numerose opzioni come descritto nelle sezioni seguenti.

Anteprima Potete salvare un'anteprima TIFF di un file Photoshop EPS. In Macintosh potete anche salvare un'anteprima PICT. Queste anteprime vi danno un'idea di come sarà l'immagine quando sarà stampata e vi permettono di posizionare accuratamente l'immagine sulla pagina. In Macintosh, scegliete un'opzione TIFF per salvare un'anteprima da usare con un'applicazione compatibile PC IBM.

Codifica Quando salvate delle immagini in formato Photoshop EPS e quando stampate su dei dispositivi di stampa PostScript, potete scegliere fra tre tipi di opzioni di codifica: la codifica ASCII è la più generica, ma crea dei file di output più grandi. Se state lavorando in Windows, usate la codifica ASCII. La codifica Binaria crea un file di output più piccolo (velocizzando il trasferimento del file alla periferica di stampa) senza modificare i dati originali.

Alcune applicazioni di impaginazione possono non supportare i file Photoshop EPS con codifica binaria. Per tali applicazioni dovrete selezionare l'opzione di codifica ASCII. Alcuni software di spooling per la stampa commerciale e di rete non supportano la codifica binaria. Se rilevate degli errori in stampa, la causa potrebbe essere dovuta allo spooler di stampa che necessita di una codifica ASCII.

Includi retino mezzetinte Quando salvate un file, potete scegliere di includere le informazioni del retino mezzetinte del file EPS (comprese le frequenze e gli angoli dei retini). Se includete le informazioni dei retini mezzetinte e inserite il file in un'altra applicazione, quale Adobe Separator™, l'interprete PostScript usa tali impostazioni per la generazione delle selezioni dei colori per l'EPS.

Salvare i file in formato JPEG

Quando salvate in formato JPEG potete specificare una qualità dell'immagine ed un livello di compressione per il file. Per specificare una qualità, inserite un valore da 0 a 10 o scegliete un'opzione per Qualità; per specificare la compressione, trascinate il cursore. Esiste una relazione tra la qualità immagine e la compressione del file; un'immagine con Qualità: Massima è meno compressa (e quindi occupa più spazio su disco) di un'immagine compressa con l'opzione Qualità: Bassa.

Inoltre, potete selezionare un'opzione di formato per il file JPEG. Per ottimizzare la qualità del colore dell'immagine, selezionate Linea di base ottimizzata. Per salvare il file come JPEG progressivo, selezionate Progressione ottimizzata. Questa opzione visualizza l'immagine gradualmente man mano che viene scaricata da un browser Web, usando una serie di scansioni per mostrare delle versioni sempre più dettagliate finché non sono stati scaricati tutti i dati. Tuttavia, le immagini progressive JPEG richiedono più RAM per la visualizzazione e non sono supportate da tutti i browser Web. Quando selezionate Progressione ottimizzata, potete specificare il numero di scansioni progressive.

Nota: *Se utilizzate un file JPEG con un'applicazione Java e riscontrate che l'applicazione non è in grado di leggere il file, provate a salvare il file senza un'anteprima miniatura. Per ulteriori informazioni, consultate "Usare le anteprime in Macintosh" a pagina 200 e "Usare le anteprime in Windows" a pagina 200.*

Esportare immagini

Il modulo Esporta GIF89a permette di convertire le immagini RGB in file GIF in scala di colore e di specificare il numero di colori per il file. Oltre a ciò, permette di designare delle aree trasparenti nelle immagini GIF da usare in documenti HTML destinati al World Wide Web. Adobe Photoshop Limited Edition può aprire e salvare file CompuServe® GIF in scala di colore o in scala di grigio a 8 bit.

Esportare immagini RGB in formato GIF

Quando esportate un'immagine RGB in GIF, potete usare i livelli di Adobe Photoshop per definire quali parti dell'immagine desiderate che appaiano come trasparenti. La funzione di esportazione GIF89a permette di convertire l'immagine a scala di colore, di scegliere un colore di trasparenza per il browser Web e di salvare l'immagine come file GIF.

Per esportare un'immagine RGB in formato GIF:

1 Se desiderate includere solo una parte dell'immagine RGB nel documento HTML, selezionate tale parte dell'immagine e sfumatela se necessario. Copiate la selezione su un nuovo livello che sia trasparente. Verificate di aver nascosto qualunque livello che non desiderate includere nel file GIF. Per ulteriori informazioni, fate riferimento al Capitolo 8, "Usare i livelli."

Originale

Selezione copiata su un livello trasparente

2 Selezionate File > Esporta > Esporta GIF89a.

3 Per visualizzare le aree trasparenti dell'immagine come un colore pieno, eseguite una delle seguenti azioni:

• Per rendere le aree trasparenti dello stesso colore dello sfondo della finestra del browser Netscape, lasciate il campione Scala di colore trasparente al suo colore predefinito. Il colore predefinito è grigio Netscape™, composto da 192 di R, 192 di G e 192 di B.

• Per modificare il colore usato per la visualizzazione delle aree trasparenti, fate clic sul campione Scala di colore trasparente e scegliete un nuovo colore, come descritto in "Usare il selettore del colore Adobe Photoshop" a pagina 144. Fate clic su OK.

4 Per Palette, scegliete una delle seguenti opzioni:

• Esatta per creare una palette usando i colori dell'immagine. Questa opzione è abilitata solo se l'immagine contiene al massimo 256 colori.

• Adattata per creare una palette con un campione rappresentativo dei colori dell'immagine. (Quando l'opzione Esatta non è disponibile, questa è l'opzione che produce i migliori risultati). Quindi selezionate o inserite il numero minimo di colori che mantengono il dettaglio necessario nella vostra immagine.

L'effetto sulla dimensione del file della riduzione del numero di colori varia a seconda delle dimensioni e del contenuto di colore. Per immagini di piccole dimensioni, l'effetto sulla dimensione del file è trascurabile.

• Sistema per creare una tavola del colore utilizzando la palette dei colori incorporata nel computer. Quindi selezionate Usa corrispondenza migliore. Notate che l'opzione Sistema può produrre dei risultati imprevisti quando l'immagine è visualizzata su un monitor a 8 bit che utilizza una palette incorporata diversa.

• Per usare una palette personale, fate clic su Carica quindi individuate e selezionate la palette personale e fate clic su OK. Infine selezionate Usa corrispondenza migliore.

5 Per vedere come l'immagine apparirà nel browser Web, fate clic su Anteprima.

6 Per spostarvi nell'anteprima usate i seguenti metodi:

• Per spostare l'immagine all'interno della finestra di anteprima, selezionate lo strumento mano () e trascinate sull'immagine. Per far apparire l'intera immagine nella finestra, fate doppio clic sullo strumento mano.

• Per aumentare l'ingrandimento, selezionate lo strumento zoom in () e fate clic sulla parte dell'anteprima che desiderate ingrandire. Per un'anteprima al 100%, fate doppio clic sullo strumento zoom-in.

• Per ridurre l'ingrandimento, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic sulla parte dell'anteprima da ridurre.

Per usare rapidamente gli strumenti di visualizzazione mentre lavorate con Anteprima Esporta GIF89a, spostate il puntatore sull'area di anteprima e usate le seguenti scelte rapide:
• Per attivare lo strumento zoom in, premete Comando (Macintosh) o Ctrl (Windows).
• Per attivare lo strumento zoom out, premete Opzione (Macintosh) o Alt (Windows).
• Per attivare lo strumento mano, premete la barra spaziatrice.

7 Fate clic su OK per chiudere l'anteprima.

8 Se non siete soddisfatti dei risultati, tenete premuto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic su Ripristina per ripristinare i colori. Ripetete i punti da 3 a 8 a seconda del necessario.

9 Per determinare come viene visualizzata l'immagine quando viene scaricata nel browser Web, eseguite una delle seguenti azioni:

• Selezionate Interlacciato per visualizzare l'immagine gradualmente con un dettaglio sempre maggiore mentre viene scaricata.

• Deselezionate Interlacciato per usare l'immagine come sfondo o texture.

10 Fate clic su OK per esportare il file. Scegliete una posizione per il file e fate clic su Salva.

Esportare immagini in scala di colore in formato GIF

Quando esportate un'immagine in scala di colore in formato GIF, potete assegnare una trasparenza dello sfondo ad alcune aree dell'immagine. Tutte le aree contenenti i colori che specificate sono riconosciute come una trasparenza dai browser Web.

Tuttavia, per il massimo controllo, potete convertire l'immagine in RGB, creare la trasparenza in Photoshop usando i livelli, nascondere lo sfondo, quindi esportare l'immagine RGB in GIF. La conversione dell'immagine in RGB permette inoltre di sfumare il contorno della selezione e riduce il numero di colori in un'immagine con palette adattata quando convertite l'immagine in GIF (Consultate "Esportare immagini RGB in formato GIF" a pagina 203). Fate riferimento al Capitolo 8, "Usare i livelli" per ulteriori informazioni sui livelli.

Per esportare un'immagine in scala di colore in GIF:

1 Selezionate File > Esporta > Esporta GIF89a

2 Assegnate la trasparenza ai colori desiderati dell'immagine:

• Per aumentare la trasparenza dello sfondo, fate clic sul pulsante contagocce+ ( ) e fate clic sulle aree desiderate nell'anteprima o sui campioni di colore desiderati. I colori selezionati appaiono evidenziati nei campioni.

• Per eliminare un'area colorata dallo sfondo trasparente, fate clic sullo strumento contagocce+, tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh), per passare allo strumento contagocce-. Fate clic sul campione di colore desiderato.

• Per eliminare tutte le aree dallo sfondo trasparente, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) e fate clic su Ripristina.

• Per spostarvi all'interno dell'anteprima dell'immagine, consultate il punto 6 di "Esportare immagini RGB in formato GIF" a pagina 203.

Per attivare lo strumento contagocce- quando è selezionato lo strumento contagocce+, premete Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh). Per attivare lo strumento contagocce+ quando è selezionato lo strumento contagocce-, premete Maiusc.

3 Procedete in uno dei modi seguenti:

• Per vedere in anteprima lo sfondo trasparente come il colore di sfondo grigio più comune per i browser Web, lasciate l'impostazione predefinita della casella Trasparenza Colore anteprima.

• Per vedere in anteprima lo sfondo trasparente in un colore diverso, fate clic sulla casella Trasparenza Colore anteprima. Specificate un colore come descritto in "Usare il selettore del colore Adobe Photoshop" a pagina 144, e fate clic su OK.

Nota: *Trasparenza Colore anteprima è utile solo per vedere in anteprima lo sfondo trasparente e non altera l'aspetto finale del file.*

4 Specificate le opzioni Interlacciato ed Esporta didascalia come descritto ai punti 7 e 8 di "Esportare immagini RGB in formato GIF."

5 Fate clic su OK per esportare il file. Scegliete una posizione per il file esportato e fate clic su Salva.

Formati di file

Le seguenti sezioni descrivono i diversi formati di file che potete usare per importare ed esportare immagini con Adobe Photoshop. Per informazioni su come aprire i file, fate riferimento al Capitolo 2, "Importare immagini in Photoshop". Per informazioni su come salvare i file, fate riferimento alla parte iniziale di questo capitolo.

Per ulteriori informazioni, fate clic su un formato di file.

BMP

BMP è il formato standard di immagini bitmap di Windows su computer DOS e Windows compatibili. Quando salvate un'immagine in questo formato, potete specificare il formato Microsoft Windows o OS/2" e una profondità per l'immagine compresa fra 1 bit e 24 bit. Inoltre, per le immagini a 4 bit e a 8 bit potete scegliere di usare la compressione Run-Length-Encoding (RLE). Questo schema di compressione non elimina nessun dettaglio dall'immagine.

Photoshop EPS

Il formato di file in linguaggio Encapsulated PostScript (EPS) è supportato dalla maggior parte dei programmi di impaginazione e di illustrazione e nella maggior parte dei casi è il formato preferito per queste applicazioni. Tenete presente che Photoshop EPS supporta anche i bianchi trasparenti nel metodo Bitmap. Per ulteriori informazioni sulle opzioni EPS, fate riferimento a "Salvare i file in formato Photoshop EPS" a pagina 202.

Anteprima EPS TIFF o EPS PICT

Potete usare questi formati per aprire i file salvati da applicazioni che creano anteprime ma che non sono supportati da Adobe Photoshop (quali QuarkXPress®). Un file di anteprima aperto può essere modificato e usato come qualunque altro file a bassa risoluzione.

Filmstrip

Il formato Filmstrip viene usato per file di animazione o filmati creati da Adobe Premiere®. Solo le immagini esportate da Adobe Premiere nel formato Filmstrip possono essere salvate in formato Filmstrip di Photoshop. Quando modificate un file Filmstrip in Photoshop che dovrete poi esportare di nuovo in Adobe Premiere, accertatevi di non ridimensionare né ritagliare l'immagine. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla *Guida utente di Adobe Premiere*.

CompuServe GIF

CompuServe Graphics Interchange Format (GIF) è il formato di file comunemente usato per visualizzare grafica e immagini in scala di colore in documenti HTML su World Wide Web e altri servizi online. GIF è un formato compresso sviluppato per ridurre al minimo il tempo di trasferimento dei file sulle linee telefoniche.

Adobe Photoshop può salvare immagini bitmap, in scala di grigio o in scala di colore in formato CompuServe GIF. Quando salvate un'immagine come GIF, potete specificare come l'immagine apparirà mentre viene scaricata. Selezionate Interlacciato per visualizzare l'immagine gradualmente aumentando il dettaglio man mano che viene scaricata.

Il comando Esporta GIF89a permette di specificare l'aspetto di aree trasparenti nell'immagine e salvare un'immagine RGB in formato GIF. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Esportare immagini" a pagina 203.

IFF

Interchange File Format (IFF) di Amiga™ è usato per lavorare con Video Toaster e trasferire i file da/al sistema Commodore Amiga. Questo formato è supportato da numerosi programmi di disegno su computer compatibili IBM, compreso DeluxePaint di Electronic Arts; IFF è il miglior formato di esportazione da usare con tale programma.

JPEG

Il formato Joint Photographic Experts Group (JPEG) è usato per visualizzare fotografie e altre immagini a tonalità continua in documenti HTML su World Wide Web e altri servizi online. Diversamente dal formato GIF, JPEG mantiene tutte le informazioni dei colori in un'immagine RGB. Inoltre JPEG utilizza uno schema di compressione che riduce la dimensione del file identificando ed eliminando i dati extra non essenziali per la visualizzazione. Quando aprite un'immagine JPEG, essa viene decompressa automaticamente.

Poiché lo schema di compressione JPEG elimina dei dati, viene definito un sistema *a perdita di informazioni*. Ciò significa che un'immagine, dopo essere stata compressa e decompressa, non sarà identica all'originale. Un livello di compressione maggiore produce un'immagine di qualità inferiore, mentre un livello di compressione minore produce un'immagine di qualità superiore. Nella maggior parte dei casi, la compressione con l'opzione Qualità: Massima produce un risultato uguale all'originale. Per informazioni sulla selezione delle opzioni JPEG, fate riferimento a "Salvare i file in formato JPEG" a pagina 202.

PCX

Il formato PCX, definito da Z-Soft® per il proprio software PC Paintbrush, è comunemente usato dai computer IBM PC compatibili. La maggior parte dei software PC supporta la versione 5 del formato PCX. I file di versione 3 non supportano una palette del colore personale. Per questo motivo, aprendo un file PCX versione 3, la palette viene ignorata e viene usata al suo posto la palette VGA standard.

PDF

Il formato PDF è usato da Adobe Acrobat®, il software di pubblicazione elettronica Adobe per Macintosh, Windows, UNIX® e DOS. Potete visualizzare i file PDF usando il software Acrobat Reader contenuto nel CD-ROM di Photoshop.

Basato sul linguaggio PostScript Level 2, PDF può rappresentare immagini sia vettoriali che bitmap. Dal punto di vista della rappresentazione delle pagine, le pagine PDF sono identiche alle pagine PostScript, ma i file PDF possono anche contenere funzioni di ricerca e navigazione nel documento elettronico. I file PDF, ad esempio, possono contenere collegamenti ipertestuali ed un sommario elettronico.

Per ulteriori informazioni sui PDF e su Adobe Acrobat, fate riferimento al sito Web di Adobe Systems (http://www.adobe.com).

File PICT

Il formato PICT è comunemente usato dalle applicazioni Macintosh di grafica e di impaginazione come formato intermedio per il trasferimento di file fra diverse applicazioni. Il formato PICT è particolarmente efficace per la compressione di immagini che contengono grandi aree di colore in tinta unita.

Quando salvate un'immagine RGB in formato PICT, potete scegliere una risoluzione di pixel a 16 bit o a 32 bit. Per un'immagine in scala di grigio, potete scegliere 2, 4 o 8 bit per pixel. Se usate un Macintosh con QuickTime installato, potete anche scegliere fra le quattro opzioni di compressione JPEG per il file.

Risorsa PICT (solo Macintosh)

Una risorsa PICT è un file PICT contenuto in una "resource fork" dell'applicazione Macintosh. Alcuni esempi di risorse PICT sono lo schermo di avvio di Adobe Photoshop ed il contenuto degli Appunti. Potete aprire una risorsa PICT selezionando File > Importa > Risorsa PICT (consultate "Importare un file PICT antialias (solo per Macintosh)" a pagina 43). Quando salvate un file come risorsa PICT, potete specificare l'ID e il nome della risorsa. Potete anche specificare la profondità in bit e le opzioni di compressione come per il formato PICT.

PIXAR

Il formato PIXAR è indicato per lo scambio di file con computer per immagini PIXAR. Le workstation PIXAR sono indicate per applicazioni grafiche di fascia alta, come quelle usate per immagini tridimensionali e in animazione.

PNG

Il formato PNG è stato sviluppato come alternativa al formato GIF e, analogamente a GIF, viene usato per la visualizzazione di immagini su World Wide Web e altri servizi online. PNG mantiene tutte le informazioni di colore di un'immagine e per la riduzione della dimensione dei file usa uno schema di compressione senza perdite

Quando salvate un'immagine in formato PNG, potete scegliere di visualizzarla con un dettaglio in crescendo graduale mentre viene scaricata. Per attivare questa opzione, selezionate Adam 7 per Interlacciato. Potete anche selezionare un algoritmo di filtraggio, usato per preparare i dati dell'immagine alla compressione.

Targa

Il formato TGA (Targa®) è indicato per l'uso su sistemi che usano la scheda video Truevision® ed è generalmente supportato dalle applicazioni a colori MS-DOS. Se salvate un'immagine RGB in questo formato, potete selezionare la profondità di colore desiderata.

TIFF

Il formato Tagged-Image File Format (TIFF) è usato per lo scambio di file tra applicazioni e piattaforme diverse. TIFF supporta la compressione LZW, un metodo di compressione senza perdite di dati che non elimina i dettagli dell'immagine.

Quando salvate un'immagine in formato TIFF, potete decidere di salvare in un formato che possa essere letto da computer Macintosh o IBM PC compatibili. Potete anche scegliere di comprimere automaticamente il file ad una dimensione inferiore attivando l'opzione Compressione LZW.

Inserire immagini Photoshop in altre applicazioni

Photoshop supporta diverse funzioni che permettono di usare le immagini in altre applicazioni. In Macintosh la funzione Edit Graphic Object (EGO) AppleEvent permette di incorporare immagini Photoshop in alcuni file di elaborazione testo.

Incorporare immagini Photoshop in applicazioni di elaborazione testo (solo Macintosh)

Adobe Photoshop supporta EGO AppleEvent, che consente di incorporare immagini Adobe Photoshop in file di elaborazione testo.

Le applicazioni che supportano EGO comprendono Full Write Professional™, Nisus, MacWrite Pro®, WordPerfect® e Claris® Works™.

Per usare Edit Graphic Object (EGO) AppleEvent per aggiornare le immagini in file di elaborazione testo:

1 Incollate l'immagine Photoshop nel file di elaborazione testo.

2 Fate doppio clic sull'immagine nell'applicazione di elaborazione testo per avviare Adobe Photoshop (qualora non fosse già aperto) e aprire l'immagine da modificare.

3 Dopo avere eseguito le modifiche, chiudete il file Photoshop per aggiornare l'immagine nell'applicazione di elaborazione testo.

11

Capitolo 11: Stampare

Nella maggior parte dei casi, le impostazioni di stampa predefinite di Adobe Photoshop Limited Edition producono risultati eccellenti. Tuttavia, in base al tipo di immagine da stampare e al tipo di stampante, potete regolare le impostazioni di stampa. Questo capitolo descrive i concetti di base della stampa, come stampare con Adobe Photoshop e in particolare come selezionare gli attributi del retino per la stampa a mezzetinte.

Stampare: descrizione generale

Il metodo più comune per stampare le immagini consiste nel produrre un'immagine positiva o negativa su carta o pellicola, quindi trasferirla su una lastra da usare su una macchina di stampa.

***Nota:** Generalmente, per ottenere i risultati migliori, usate il software per la stampante più aggiornato disponibile per la stampante e il sistema operativo.*

Stampa a mezzetinte

Per produrre l'effetto di un'immagine a toni continui, l'immagine deve essere suddivisa in una serie di punti, che vengono creati durante il processo di stampa applicando un *retino mezzetinte*. I punti di un retino mezzetinte controllano la quantità di inchiostro depositata in una determinata posizione. Modificando la dimensione e la densità dei punti, nell'immagine viene creata l'illusione ottica delle variazioni di grigio o dei colori continui. In caso di stampa a colori in quadricromia, sono usati quattro retini mezzetinte (cyan, magenta, giallo e nero), ovvero uno per ogni inchiostro.

Retino mezzetinte con inchiostro nero

Nel sistema tipografico tradizionale, le mezzetinte sono prodotte inserendo un retino mezzetinte fra una pellicola e l'immagine ed esponendo la pellicola. In Photoshop, gli attributi del retino mezzetinte vengono definiti appena prima di stampare. Per ottenere i migliori risultati, la periferica di stampa usata, ad esempio un'unità di fotocomposizione PostScript, deve essere impostata sul corretto limite di densità e il processore deve essere calibrato. Se questi fattori non sono corretti, i risultati potrebbero non essere quelli previsti.

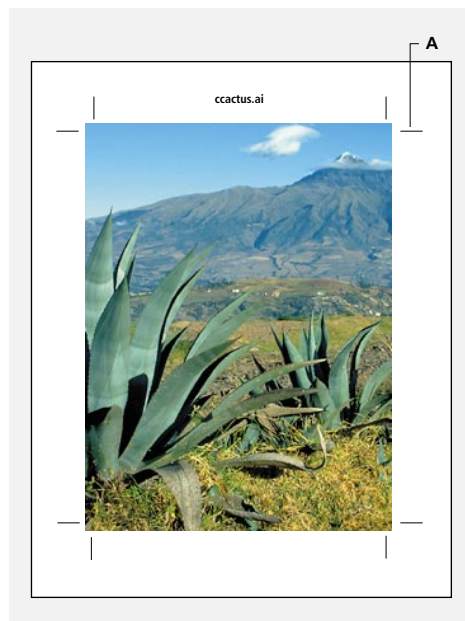
Impostare le opzioni di stampa

Per stampare qualunque tipo di immagine in Adobe Photoshop, selezionate le opzioni di stampa desiderate, quindi definite le impostazioni specifiche per quel particolare tipo di immagine.

Importante: *Photoshop stampa sempre le immagini nel centro della pagina; non è possibile modificare la posizione dell'immagine per stamparla in un punto diverso della pagina. Se volete stampare un'immagine in un punto preciso della pagina, dovete inserirla in un programma di impaginazione dove potrete modificarne la posizione.*

Come impostazione predefinita, Adobe Photoshop stampa tutti i livelli visibili. Per stampare un singolo livello, rendetelo l'unico livello visibile prima di scegliere il comando Stampa.

Opzioni generali di stampa

Per ogni tipo di immagine avete la possibilità di stampare gli indicatori di taglio della pagina. Potete inoltre selezionare un colore di sfondo per l'immagine.

A. *Indicatori di taglio*

Queste opzioni appaiono nella finestra di dialogo Formato di stampa, che appare selezionando File > Formato di stampa. Le opzioni presenti in questa finestra di dialogo variano a seconda della stampante usata. In generale, su Macintosh, la metà superiore della finestra di dialogo Formato di stampa contiene le opzioni di stampa standard relative al tipo di carta, agli effetti della stampante, alla riduzione, ingrandimento e orientamento della stampa. In Windows, alcune funzioni di stampa sono disponibili nella finestra di dialogo File > Formato di stampa; altre, quali le opzioni di riduzione e ingrandimento sono disponibili nella finestra di dialogo Proprietà (scegliete Avvio > Impostazioni > Stampanti e selezionate la stampante; quindi, in questa stessa finestra, scegliete File > Proprietà). Fate riferimento alla documentazione della stampante per informazioni più precise su queste opzioni.

Non tutte le opzioni sono disponibili per tutte le stampanti. Se, per esempio, stampate su una stampante non PostScript, l'opzione Barre di calibrazione non è disponibile.

Eseguire un'anteprima del formato di pagina

Per vedere in anteprima gli effetti delle opzioni di stampa, tenete premuto il pulsante del mouse sul riquadro che indica le dimensioni del file, sul fondo della finestra di Photoshop. Il riquadro contenente la *x* rappresenta l'immagine. Photoshop stampa le immagini sempre al centro della pagina (non potete fare in modo che venga stampata in altre parti di essa). Consultate "Anteprima dell'impostazione della pagina e della dimensione di stampa" a pagina 31 per ulteriori informazioni sulla funzione di anteprima della pagina.

Stampa più veloce in orizzontale

Invece di impostare l'orientamento in orizzontale, Adobe Systems consiglia di ruotare l'immagine di 90 gradi scegliendo Immagine > Ruota quadro, scegliere un'opzione dal sottomenu e stampare con orientamento verticale. A seconda della stampante e del suo software, la stampa con orientamento verticale è molto più veloce di quella con orientamento orizzontale.

Altre opzioni per il formato di stampa

Nella finestra di dialogo Formato di stampa, fate clic sul pulsante Opzioni o Proprietà (il nome del pulsante varia a seconda del sistema operativo usato) per impostare le opzioni specifiche per la stampante selezionata. Per altre informazioni, fate riferimento alla documentazione della stampante.

Stampare gli indicatori di taglio

Nella finestra di dialogo Formato di stampa, l'opzione Indicatori di taglio stampa gli indicatori di taglio che indicano il punto in cui verrà ritagliata l'immagine. Potete scegliere di stampare gli indicatori di taglio negli angoli dell'immagine, al centro di ciascun bordo o entrambi.

Stampare le barre di calibrazione

L'opzione Barre di calibrazione nella finestra Formato di stampa, stampa una scala progressiva di 11 livelli di grigio che rappresentano un passaggio di densità da 0% a 100%, con incrementi del 10%.

Usare l'interpolazione

Alcune stampanti PostScript Level 2 sono in grado di ridurre l'aspetto frastagliato di un'immagine a bassa risoluzione ridefinendola automaticamente nella stampa ad una risoluzione superiore. Se la stampante di cui disponete non può effettuare questa operazione, l'opzione non avrà effetto.

Stampare un bordo

Potete definire lo spessore di un bordo attorno ad un'immagine usando il pulsante Bordo. Il bordo viene stampato in nero.

Per definire la larghezza di un bordo:

1 Fate clic su Bordo nella finestra di dialogo Formato di stampa.

2 In Spessore, inserite un valore per la larghezza del bordo; scegliete un'unità di misura e fate clic su OK. Potete definire dei valori decimali.

Selezionare un colore di sfondo

Il pulsante Sfondo della finestra Formato di stampa vi permette di scegliere un colore di sfondo da stampare sulla pagina, all'esterno dell'area dell'immagine. È utile se stampate delle diapositive con un produttore di diapositive, in quanto per le diapositive è consigliato uno sfondo nero o colorato. Per usare questa opzione, fate clic su Sfondo; quindi selezionate un colore dalla finestra di dialogo Selettore colore. L'opzione Sfondo è solo una opzione di stampa e non interessa l'area dell'immagine.

Selezionare gli attributi del retino mezzetinte

Gli attributi del retino mezzetinte includono la frequenza del retino e la forma del punto per ogni retino usato nel processo di stampa. Prima di creare i retini mezzetinte, verificate con il service di stampa quali siano le impostazioni di frequenza, angolo e punto più appropriate. (In generale, se il tipografo non richiede diversamente, usate le impostazioni predefinite per gli angoli).

Se utilizzate una stampante a colori, Adobe Systems consiglia di utilizzare le impostazioni di retino mezzetinte predefinite della stampante.

Per usare i retini predefiniti di una stampante a colori:

1 Fate clic su Retini nella finestra di dialogo Formato di stampa.

2 Selezionate l'opzione Usa retino di default della stampante.

Per definire gli attributi del retino:

1 Fate clic su Retini nella finestra di dialogo Formato di stampa.

2 Deselezionate l'opzione Usa retino di default della stampante e impostate la frequenza e l'angolo per ogni retino. Le frequenze e gli angoli dei retini mezzetinte per le immagini in scala di grigio e a colori sono descritti nelle sezioni seguenti.

Nota: *Per usare il retino mezzetinte predefinito della stampante, selezionate l'opzione Usa retino di default della stampante. Le impostazioni definite nella finestra di dialogo Retino mezzetinte vengono quindi ignorate quando generate i retini mezzetinte.*

3 In Forma, scegliete la forma del punto desiderato.

Selezionando Personale dal menu Forma, appare la finestra di dialogo Funzione punto personale, che permette di definire forme di punto personali usando i comandi PostScript che le descrivono. Funzione punto personale è utile per stampare con algoritmi di mezzetinte non standard. Per informazioni sui comandi del linguaggio PostScript, consultate il produttore della fotounità.

Per ottimizzare la stampa, la risoluzione dell'immagine deve essere il doppio della frequenza del retino mezzetinte. Se la risoluzione è più di 2,5 volte la frequenza del retino, Photoshop visualizza un messaggio di avvertimento. Consultate "Risoluzione e dimensioni dell'immagine" a pagina 25 per ulteriori informazioni.

Selezionare gli attributi del retino mezzetinte per immagini in scala di grigio

Per un'immagine in scala di grigio, inserite nella casella Frequenza un valore del retino da 1 a 999,999 e scegliete l'unità di misura desiderata.

In Angolo, inserite un angolo di retino compreso fra –180 e +180 gradi.

Salvare e caricare le impostazioni dei retini mezzetinte

Usando i pulsanti Salva e Carica della finestra di dialogo Retino mezzetinte potete salvare le impostazioni del retino mezzetinte per usarle in altri file di Adobe Photoshop. Per salvare le nuove impostazioni come valori predefiniti, tenete premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) e fate clic sul pulsante –>Default. Per ripristinare le impostazioni originali, tenete premuto Opzione/Alt e fate clic su <–Default.

Altre opzioni di stampa

Potete impostare le opzioni di stampa anche usando la finestra di dialogo Stampa, che appare selezionando File > Stampa. Queste opzioni vi permettono di stampare solo un'area selezionata dell'immagine, trasferire i dati di un'immagine sulle periferica di stampa in formato ASCII, stampare un'immagine composita con correzione del colore su una stampante a colori e creare un file EPS o PostScript. Le opzioni presenti in questa finestra di dialogo variano in base al tipo di stampante utilizzato.

Stampare un'area selezionata

Potete stampare una selezione rettangolare di un'immagine.

Per stampare un'area selezionata di un'immagine:

1 Usate lo strumento selezione rettangolare per selezionare l'area dell'immagine da stampare.

2 Scegliete File > Stampa.

3 Per Intervallo di stampa, fate clic su Selezione, quindi fate clic su OK.

Stampare con spooler di stampa e in rete (stampanti PostScript)

Se disponete di una stampante PostScript, potete trasferire le informazioni alla stampante in formato binario (impostazione predefinita per Macintosh) o ASCII (impostazione predefinita per Windows).

Alcuni programmi di spooling di stampa, reti di computer e driver di stampanti di terze parti non supportano i file con codifica binaria, mentre alcune periferiche di stampa PostScript accettano i dati di immagini con codifica binaria solo tramite le porte AppleTalk® ed Ethernet e non tramite quelle parallele o seriali. In questi casi, avete la possibilità di trasferire il file in formato ASCII.

I file codificati in formato ASCII richiedono un tempo di trasferimento che è circa il doppio di quello richiesto dai file binari, perché contengono approssimativamente il doppio dei caratteri.

Per scegliere l'opzione di codifica binaria o ASCII:

1 Selezionate File > Stampa.

2 Scegliete Adobe Photoshop dal menu a comparsa.

3 Selezionate un'opzione di codifica e fate clic su OK.

Appendice A: Migliorare le prestazioni

Le "prestazioni" di un programma si riferiscono alla quantità di tempo necessaria per completare alcune operazioni, quali l'apertura di un file, l'invio di un file ad una stampante o il ridisegno dello schermo dopo la modifica di un'immagine.

In genere, la velocità del processore del computer e la quantità di RAM disponibile influenzano le prestazioni di Adobe Photoshop Limited Edition. Altri fattori che possono influenzare notevolmente le prestazioni dell'applicazione sono il tipo di impostazione del software, l'uso della memoria virtuale, nonché la dimensione e la complessità dei file.

Questa appendice descrive come configurare al meglio il sistema per ottenere prestazioni ottimali ed in che modo Adobe Photoshop utilizza la memoria. Inoltre descrive come aumentare le prestazioni riducendo al minimo la dimensione dei file ed usare in modo efficace le funzioni di Photoshop.

Usare la RAM, i dischi di memoria e la memoria virtuale di sistema

Il modo migliore per aumentare le prestazioni di Adobe Photoshop consiste nell'aumentare la quantità di memoria ad accesso casuale (RAM) installata sul sistema. Alcuni test hanno dimostrato che aumentando la quantità di RAM installata aumentano notevolmente le prestazioni globali di Adobe Photoshop.

Determinare la quantità di RAM necessaria

La quantità di RAM necessaria a Photoshop dipende da diversi fattori, fra cui la dimensione in pixel dell'immagine (consultate "Determinare la dimensione e la risoluzione dell'immagine" a pagina 25), il metodo di colore (consultate il Capitolo 3, "Selezionare una modalità di visualizzazione del colore"), il numero di livelli nel file (consultate il Capitolo 8, "Usare i livelli") nonché le operazioni in corso. La copia di parte di un'immagine o altre operazioni possono necessitare di uno spazio in RAM da 2 a 3 volte la dimensione dell'immagine.

Nella maggior parte dei casi, potete calcolare la giusta quantità di RAM da assegnare a Photoshop moltiplicando per un valore da 3 a 5 la dimensione del file ed aggiungendo altri 5-10 MB .

La RAM disponibile in Photoshop viene determinata come segue:

- In Macintosh, la RAM di default riservata a Photoshop è determinata dal tipo di Macintosh. Se disponete di più RAM, potete aumentare la quantità di RAM riservata a Photoshop nel Finder. Per informazioni, consultate "Aumentare la dimensione di memoria dell'applicazione" a pagina 225.

• In Windows, per default, Photoshop utilizza per il proprio uso il 50% della RAM disponibile (cioè la RAM non usata dal sistema operativo o dal software di cache del disco). Potete aumentare tale quantità nella finestra Preferenze Memoria e cache immagine (selezionate File > Preferenze > Memoria e cache immagine).

Nota: *In Windows NT, un'impostazione della RAM di 70% o inferiore potrebbe migliorare le prestazioni. Per ottenere le prestazioni ottimali, provate diverse impostazioni della RAM.*

Determinare la quantità necessaria di spazio sul disco di memoria virtuale

Quando il sistema non dispone di RAM sufficiente per eseguire un'operazione, Adobe Photoshop usa la *memoria virtuale*, detta anche *disco di memoria virtuale.* La memoria virtuale è lo spazio su disco usato per memorizzare i dati durante una sessione di lavoro quando la RAM è insufficiente. La tecnologia della memoria virtuale di Photoshop permette di aprire e modificare immagini di grandi dimensioni portando i dati dell'immagine su disco rigido nel caso in cui la RAM non sia in grado di contenerli. Tenete presente che la copia di dati da e verso il disco di memoria virtuale richiede più tempo dell'elaborazione in RAM. Riservando a Photoshop una RAM che eviti l'uso del disco di memoria virtuale si migliorano le prestazioni.

Sia che Photoshop usi o non usi il disco di memoria virtuale, lo spazio libero sul disco di memoria virtuale deve essere maggiore o uguale alla quantitàdi RAM riservata a Photoshop. Per assicurare un buon funzionamento, Photoshop scrive l'intero contenuto della RAM nel disco di memoria virtuale durante i tempi di inattività. Se si esaurisce lo spazio sul disco di memoria virtuale, Photoshop smette di utilizzare la RAM addizionale, indipendentemente da quanta ne avete riservata al programma. In altre parole, se avete riservato 60 MB a Photoshop ma avete solo 10 MB di spazio libero sul disco memoria virtuale, Photoshop userà solo 10 MB di RAM.

Assegnare i dischi di memoria virtuale

Per default, Photoshop usa il disco rigido su cui è installato il sistema operativo come disco di memoria virtuale principale. Potete modificare questa impostazione o definire un disco secondario, da usare quando quello principale è pieno. Il disco di memoria virtuale principale deve essere il disco rigido più veloce e deve essere deframmentato.

Le seguenti indicazioni possono essere utili nell'assegnazione dei dischi memoria virtuale:

• Per ottenere le migliori prestazioni, i dischi memoria virtuale dovrebbero trovarsi su un disco diverso da quello in cui si trovano i file di grandi dimensioni che state modificando.

• I dischi memoria virtuale dovrebbero trovarsi su un disco diverso da quello usato dalla memoria virtuale di Macintosh o di Windows.

• I dischi memoria virtuale dovrebbero essere locali. Questo significa che non dovrebbe essere necessario accedere ad essi tramite rete.

• I dischi memoria virtuale dovrebbero essere dei supporti tradizionali, non removibili.

• Nel caso di dischi memoria virtuale dedicati, una buona soluzione è rappresentata dall'uso di array di dischi.

• Deframmentate regolarmente i dischi memoria virtuale.

Per modificare l'assegnazione del disco di memoria virtuale:

1 Selezionate File > Preferenze > Plug-in e dischi memoria virtuale.

2 Selezionate il disco desiderato dai menu. Affinché le modifiche abbiano effetto riavviate Adobe Photoshop.

Importante: *Adobe consiglia di usare regolarmente una utility, come Norton Utilities o Defrag, per ottimizzare e deframmentare il disco rigido. Per informazioni, consultate la relativa documentazione Macintosh o Windows.*

Usare la memoria virtuale del sistema operativo

Oltre alla memoria virtuale di Photoshop, sia il software di sistema Apple System (versione 7.5 o successive necessarie per Macintosh) che Windows utilizzano i propri schemi di memoria virtuale. Questi schemi spostano i programmi attivi su un disco rigido nel caso in cui la RAM sia insufficiente per contenerli contemporaneamente. Un aumento della memoria virtuale del sistema non velocizza il funzionamento di Photoshop, anzi può prelevare lo spazio necessario al disco di memoria virtuale di Photoshop, diminuendo notevolmente le prestazioni. Per impostare la memoria virtuale del sistema, procedete come segue:

• In Macintosh, disattivate la memoria virtuale di System 7 o 8. Consultate "Disattivare la memoria virtuale su Macintosh" a pagina 226.

• In Windows, se disponete di molta RAM per Photoshop (fate riferimento a "Determinare la quantità di RAM necessaria" a pagina 221) dovreste impostare manualmente il disco di memoria virtuale (file di scambio) di Windows al doppio della quantità di RAM installata. Per ulteriori informazioni fate riferimento a "Aumentare la memoria virtuale" a pagina 227.

Visualizzare la dimensione di file e lo stato di memoria

Nella parte inferiore sinistra della finestra appaiono diverse informazioni relative allo spazio su disco e alla memoria. Notate che la quantità di dati di un'immagine e la quantità di RAM usata da Photoshop per elaborare l'immagine possono avere valori molto diversi.

Per visualizzare la dimensione di file e lo stato di memoria:

1 Portate il puntatore sull'icona del triangolo nella parte inferiore sinistra della finestra e tenete premuto il pulsante del mouse.

2 Selezionate una delle seguenti opzioni:

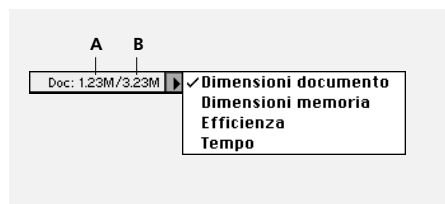
• Dimensioni documento per visualizzare informazioni sulla quantità di dati nell'immagine. (Per informazioni, consultate la sezione seguente).

• Dimensioni memoria per visualizzare informazioni sulla quantità di RAM usata per elaborare l'immagine. Per informazioni, consultate "Dimensioni della memoria virtuale" a pagina 225.

• Efficienza per visualizzare la percentuale di operazioni Photoshop eseguite usando la RAM (rispetto all'uso dello spazio su disco memoria virtuale). Una Efficienza inferiore al 100% indica che Photoshop sta usando il disco di memoria virtuale, per cui sta lavorando più lentamente rispetto al solo uso della RAM. Per informazioni sui dischi memoria virtuale consultate "Determinare la quantità necessaria di spazio sul disco di memoria virtuale" a pagina 222.

• Tempo per visualizzare la quantità di tempo necessaria per completare l'ultima operazione.

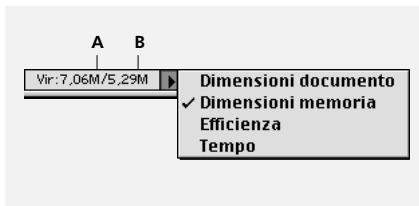
Dimensioni del documento

Quando visualizzate le dimensioni del documento, il numero a sinistra rappresenta la dimensione di stampa dell'immagine, cioè la quantità di dati che verrà inviata ad una stampante se stampate il file. La dimensione di stampa corrisponde circa alla dimensione del file con i livelli uniti salvato in formato Adobe Photoshop, tuttavia è generalmente inferiore alla dimensione del file non compresso su disco. Questa differenza dipende da altri fattori, quali le opzioni di anteprima ed il tipo di disco di cui disponete, che possono aumentare la dimensione del file su disco. D'altra parte, se salvate in un formato compresso, tipo JPEG, la dimensione di stampa visualizzata può essere notevolmente maggiore della dimensione del file su disco.

A. *Dimensione dei dati da inviare alla stampante*
B. *Dimensione complessiva del file, compreso tutti i livelli*

Il numero a destra indica la dimensione approssimativa del file con livelli. Questo numero generalmente è maggiore della dimensione del file su disco poiché Photoshop è in grado di comprimere alcuni dati quando salva i file su disco. Più grande è l'immagine, maggiore sarà la differenza fra questo numero e la dimensione del file salvato. Per ulteriori informazioni sull'influenza dei livelli sulla dimensione di file, fate riferimento a "Tenere traccia delle dimensioni dei file" a pagina 170.

Importante: *Se l'opzione Compatibilità 2.5 non è attiva nella finestra delle preferenze Salvataggio dei file (per default è attiva), la dimensione del file salvato sarà notevolmente inferiore per i file con i livelli poiché l'opzione di compatibilità 2.5 salva nel file una versione con i livelli uniti. Alcune applicazioni, quali Adobe Illustrator, sono in grado di aprire solo una versione con i livelli uniti, salvata in formato Photoshop.*

Dimensioni della memoria virtuale

Quando visualizzate le dimensioni della memoria virtuale, il numero a sinistra rappresenta la quantità di memoria attualmente usata dal programma per visualizzare tutte le immagini aperte, compresi i livelli e le informazioni negli Appunti.

A.*Memoria richiesta da tutte le immagini aperte e dagli Appunti*
B. *RAM totale disponibile per Photoshop*

Il numero a destra rappresenta la quantità totale di RAM disponibile per l'elaborazione delle immagini. Questo numero è uguale alla quantità di memoria disponibile in Photoshop meno la quantità di cui Photoshop necessita per funzionare. Per informazioni, fate riferimento a "Determinare la quantità di RAM necessaria" a pagina 221.

Se in Dimensioni memoria il numero a sinistra è maggiore del numero a destra, questo significa che Photoshop usa il disco di memoria virtuale in aggiunta alla RAM. In questo caso, noterete una diminuzione nelle prestazioni, poiché Photoshop deve accedere ai file sul disco di memoria virtuale. Per informazioni, fate riferimento a "Determinare la quantità necessaria di spazio sul disco di memoria virtuale" a pagina 222.

Suggerimenti per migliorare le prestazioni in Macintosh

Potete ottimizzare le prestazioni di Adobe Photoshop in Macintosh modificando varie impostazioni di sistema.

Aumentare la dimensione di memoria dell'applicazione

Se il computer ha più RAM di quella riservata per default a Photoshop, potete migliorare le prestazioni di Photoshop aumentando la dimensione di memoria dell'applicazione. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Determinare la quantità di RAM necessaria" a pagina 221.

Per modificare la dimensione di memoria dell'applicazione:

1 Avviate tutte le applicazioni, tranne Adobe Photoshop, che volete usare contemporaneamente ad Adobe Photoshop. Tenete tuttavia presente che l'uso di altre applicazioni con Photoshop consuma della RAM che potrebbe essere allocata a Photoshop.

2 Tornate al Finder. Selezionate Info su Macintosh dal menu Apple.

3 Annotate il valore di Max. RAM contigua (lo utilizzerete al punto 5). Questo valore mostra la quantità di memoria attualmente disponibile.

4 Nel Finder, selezionate l'icona del programma Adobe Photoshop 5.0 LE (non l'icona della cartella o dell'alias) e scegliete Archivio > Informazioni.

Non potete aumentare la dimensione di memoria riservata all'applicazione mentre Photoshop è in esecuzione.

5 Nella finestra Info su Adobe Photoshop 5.0 LE, impostate l'opzione Assegnata a un valore non superiore al 90% di Max. RAM contigua indicato al punto 3.

Importante: *L'uso di RAM Doubler™ migliora le prestazioni quando usate Photoshop con altre applicazioni. Tuttavia, la memoria riservata a Photoshop deve essere basata solo sulla RAM installata.*

6 Chiudete la finestra Info su Adobe Photoshop.

Disattivare la memoria virtuale su Macintosh

Oltre alla memoria virtuale di Photoshop, sia Windows che il software di sistema Apple System (versione 7.1.2) e successivi usano le proprie tecnologie di memoria virtuale. Tali tecnologie "scambiano" i programmi delle applicazioni attive con il disco fisso, quando in RAM non vi è spazio sufficiente a contenerli tutti contemporaneamente. L'uso della memoria virtuale di sistema nel sistema operativo Mac® non accelera il funzionamento di Photoshop. Infatti tale uso occuperebbe lo spazio per il disco memoria virtuale necessario a Photoshop, diminuendone seriamente le prestazioni. Usate le seguenti indicazioni per impostare la memoria virtuale del sistema:

A meno che non disponiate veramente di una memoria insufficiente all'esecuzione di Photoshop, Adobe consiglia vivamente di disattivare la memoria virtuale per ottenere le migliori prestazioni da Photoshop. (Per istruzioni sull'uso del pannello di controllo Memoria, consultate la documentazione fornita con il sistema operativo Macintosh).

Attivare Nuova gestione memoria nel pannello di controllo Memoria

Adobe Photoshop è previsto per l'uso di Nuova gestione memoria di System 7.5.1 e successivi. Questa funzione permette alle applicazioni di usare più di 8 MB di RAM, consentendo di memorizzare una parte maggiore di file su RAM invece che su un disco rigido più lento.

Solo se la RAM è talmente limitata da non permettere a Photoshop di funzionare, può essere utile attivare la memoria virtuale per evitare che la RAM venga consumata tutta dal programma dell'applicazione. Impostare la memoria virtuale a 1 MB in più della memoria fisica.

Se la RAM non è così limitata, Adobe consiglia vivamente di disattivare la memoria virtuale in System 7 o successivi come descritto in “Usare la memoria virtuale del sistema operativo” a pagina 223.

Diminuire la Memoria Tampone

L’impostazione della Memoria Tampone nel controllo Memoria riserva parte della memoria per le comuni operazioni del sistema operativo. Adobe Systems consiglia di impostare la Memoria Tampone ad un massimo di 128K. Se la RAM riservata a Photoshop è limitata, un valore maggiore della Memoria Tampone può diminuire le prestazioni.

Per impostare la dimensione della Memoria Tampone:

1 Selezionate Pannello di controllo > Memoria dal menu Apple.

2 Fate clic sui tasti freccia per impostare la Memoria Tampone a un valore massimo di 128 K.

3 Chiudete il controllo Memoria.

Disattivare le estensioni di sistema e i controlli

Come qualunque applicazione che funzioni contemporaneamente a Photoshop, le estensioni e i controlli usano la RAM che potrebbe essere riservata a Photoshop. Se utilizzate Photoshop con una quantità limitata di RAM, usate Gestione Estensioni per disattivare il maggior numero possibile di estensioni e controlli o per lavorare con le impostazioni predefinite Mac OS completo o Mac OS base. Per informazioni, fate riferimento alla documentazione di Macintosh.

Suggerimenti per migliorare le prestazioni in Windows

La prima volta che avviate Adobe Photoshop, il programma verifica la RAM ed avverte nel caso sia necessario modificare la dimensione della memoria virtuale. Per default, Adobe Photoshop riserva per il proprio uso il 50% della RAM disponibile (cioè la RAM non usata dal sistema operativo o dal sofware di cache del disco).

Aumentare la memoria virtuale

Sebbene non possiate migliorare le prestazioni di Photoshop aumentando la memoria virtuale di Windows, una adeguata memoria virtuale permette a Windows di scaricare Photoshop dalla RAM quando avviate altre applicazioni, eseguite altre operazioni Windows o stampate.

Windows gestisce la propria memoria virtuale in modo predefinito. Potete tuttavia regolare manualmente la quantità di memoria che assegnate al disco memoria virtuale di Windows, chiamato *file di scambio* permanente (o file di Paging in Windows NT) come segue:

- In Windows 95, selezionate l’opzione Impostazione manuale della memoria virtuale; quindi impostate il file di scambio almeno alla dimensione della memoria virtuale, preferibilmente al doppio della RAM.
- In Windows NT, impostate la dimensione iniziale del file di Paging di Windows alla quantità di RAM installata più 12 MB. Per la dimensione Massima, immettete il doppio della quantità di RAM installata.

Se per avviare altre applicazioni contemporaneamente a Photoshop è necessaria una maggiore quantità di memoria, potete ridurre la percentuale di RAM riservata ad Adobe Photoshop nella finestra Preferenze Memoria e cache immagine. La regolazione della percentuale di RAM può diminuire le prestazioni del programma, ma può facilitare l'esecuzione di altre applicazioni con Adobe Photoshop.

Per ulteriori informazioni sull'aumento della memoria virtuale in Windows, fate riferimento alla documentazione di Windows.

Suggerimenti per lavorare in modo efficiente

Oltre alla quantità di RAM ed alla configurazione del sistema, un fattore importante che influenza le prestazioni è la dimensione del file. La dimensione del file è determinata soprattutto dalle dimensioni in pixel di un'immagine e dal relativo metodo del colore (consultate "Determinare la dimensione e la risoluzione dell'immagine" a pagina 25 e "Metodi e modelli di colore" a pagina 51). Inoltre, il numero di livelli in un'immagine può aumentare notevolmente la dimensione di file.

Ridurre al minimo la dimensione del file

Il fattore più importante per determinare la dimensione del file è la dimensione in pixel dell'immagine. Se state preparando l'immagine per la stampa, verificate che la risoluzione e la dimensione di stampa siano impostate ai valori corretti. In generale, la risoluzione immagine consigliata corrisponde a 1,5 o 2 volte la frequenza di retino usato per stampare l'immagine. Per ulteriori informazioni, consultate "Frequenza di retino e risoluzione dell'immagine" a pagina 29.

Inoltre, unite i livelli di cui non avete più necessità. I livelli possono aumentare notevolmente la dimensione del file.

Cancellare i dati dalla RAM

Le immagini e le selezioni che tagliate o copiate negli Appunti o che definite come pattern o istantanee vengono memorizzate in RAM. La conservazione di una grande quantità di dati in RAM può compromettere le prestazioni di Adobe Photoshop.

Per cancellare dalla RAM i dati tagliati e copiati:

Selezionate Mod. > Svuota e scegliete un'opzione dal sottomenu:

- Annulla per eliminare dalla RAM la copia dell'immagine prima dell'ultima operazione.
- Appunti per eliminare dalla RAM i dati copiati o tagliati da un'immagine.

Nota: *Per evitare di riempire gli Appunti con i dati, usate la funzione di trascinamento e posizionamento per trascinare gli elementi (immagini, selezioni e livelli) da un file ad un altro o dalla palette Livelli ad un altro file.*

Disattivare le anteprime della palette

Le miniature di anteprima sulle palette Livelli possono essere disattivate per ottenere un leggero miglioramento delle prestazioni. Per disattivare queste anteprime, selezionate Opzioni palette dal menu della palette Livelli e selezionate Nessuna per Dimensione miniature.

Usare le scorciatoie

È utile apprendere l'uso delle scorciatoie che appaiono a destra dei comandi nei menu. Sono particolarmente utili per le operazioni più frequenti, come ad esempio la visualizzazione di una specifica finestra di dialogo o la regolazione dei livelli di colore.

Per informazioni sulle scorciatoie, consultate la guida in linea di Photoshop Limited Edition.

Lavorare con due finestre

Potete risparmiare tempo usando il comando Visualizza > Nuova visualizzazione per aprire una seconda finestra per un documento. Ad esempio, potete lavorare su una versione ingrandita di un'immagine in una finestra mentre visualizzate l'intera immagine nella seconda finestra.

Lavorare su copie di file a bassa risoluzione

Un altro metodo per risparmiare tempo e spazio consiste nel creare una versione del file a bassa risoluzione. Ricordatevi di assegnare a questa copia un nome diverso quando la create per non sostituire l'immagine originale ad alta risoluzione.

Un'immagine a bassa risoluzione è utile per eseguire le modifiche iniziali e le correzioni di colore. Se state regolando il colore, salvate le impostazioni usando i pulsanti Salva nelle finestre per la regolazione del colore. Dopo avere appreso quali impostazioni di funzioni e finestre producono i risultati desiderati, aprite il file originale e ripetete la procedura. Infine, usate il pulsante Carica per applicare al file originale le impostazioni salvate.

Regolare le impostazioni della cache immagine

Photoshop usa una tecnologia chiamata *cache immagine* per aumentare la velocità di ridisegno delle immagini ad alta risoluzione. Con la cache immagine, Photoshop utilizza versioni di immagini a risoluzione minore per aggiornare l'immagine sullo schermo durante l'esecuzione di operazioni di base, quali le operazioni sui livelli e l'applicazione di modifiche ai colori. Potete regolare le impostazioni della cache immagine e determinare se Photoshop debba utilizzarla per visualizzare gli istogrammi.

Per modificare le impostazioni della cache;

1 Selezionate File > Preferenze > Memoria e cache immagine.

2 Immettete un valore compreso fra 1 e 8 in Livelli cache. Un valore maggiore consentirà una cache di dimensioni maggiori e un ridisegno più rapido dello schermo, ma utilizzerà anche quantità maggiore di spazio su disco rigido e di RAM ed aumenterà il tempo necessario all'apertura del file.

Se state lavorando con file di piccole dimensioni (ad esempio, fotogrammi di filmati di QuickTime o immagini dello schermo), è consigliabile utilizzare un valore di 2 o 3 per Livelli cache. Se state lavorando con file di grandi dimensioni (ad esempio file di dimensioni superiori a 4096 di altezza o larghezza), è consigliabile utilizzate un valore superiore a 4.

3 Per aumentare la velocità della visualizzazione di istogrammi, selezionate Usa cache per istogrammi. Selezionando questa opzione quando scegliete Immagine > Regola > Livelli, la visualizzazione degli istogrammi sarà più rapida, ma leggermente meno precisa.

4 Fate clic su OK.

Appendice B: Soluzione dei problemi

La presente appendice contiene soluzioni comuni ai problemi che potete incontrare utilizzando il programma Adobe Photoshop 5.0 Limited Edition.

Prima di chiamare l'assistenza tecnica Adobe

Potete eseguire numerose operazioni prima di chiamare l'assistenza tecnica per un problema. Eseguendo tali operazioni potete risolvere personalmente alcuni problemi senza dover chiamare il supporto tecnico:

Reinstallate Adobe Photoshop 5.0 Limited Edition Se avete problemi di installazione, cancellate tutti i file di Photoshop, compreso il file di preferenze (situato nella cartella Sistema/Preferenze su Macintosh e nella directory Photoshop 5.0 LE/Prefs su Windows) e procedete come segue:

- Copiate l'intera cartella Adobe Photoshop 5.0 Limited Edition (Macintosh) o Photoshop 5.0 LE (Windows) dal CD-ROM al disco rigido ed eseguite l'installazione dal disco rigido seguendo le istruzioni indicate qui di seguito.
- In Macintosh, tenete premuto il tasto Maiuscole e riavviate per disattivare tutte le estensioni. Quindi reinstallate Adobe Photoshop 5.0 Limited Edition.

Per reinstallare Adobe Photoshop LE in Windows:

1 Disinstallate il programma selezionando Avvio > Programmi > Adobe > Photoshop 5.0 LE > Disinstalla Photoshop 5.0 LE.

2 Da Gestione risorse, eliminate la cartella Photoshop 5.0 LE ed ogni altra cartella dentro di essa (il programma di disinstallazione non cancella sempre tutte le cartelle e file) come segue:

- In Windows 95, eliminate tutti gli elementi che riguardano Photoshop dal gruppo di avvio. (Selezionate Windows\Menu Avvio\Programmi\Adobe\Photoshop 5.0 LE.)
- In Windows NT, eliminate tutti gli elementi che riguardano Photoshop dal gruppo di avvio. (Da Gestione risorse, selezionate la cartella Winnt > Profiles > nome di login > Menu Avvio> Programmi > Avvio, dove "nome di login" sta per il vostro nome utente.

Dovete rimuovere gli elementi di avvio dal nome utente nel quale eseguite il login e dal nome utente chiamato All Users.

3 Reinstallate Adobe Photoshop 5.0 Limited Edition.

4 Riavviate il computer; se state eseguendo Windows NT, riavviatelo in modalità VGA.

Fate riferimento alla documentazione di Windows per istruzioni su come disattivare il software di avvio e cambiare le opzioni di riavvio.

Controllare i conflitti con il nuovo software o le impostazioni Molto spesso potete individuare i problemi con Adobe Photoshop risalendo all'ultima installazione del nuovo software o alle utility che funzionano contemporaneamente a Photoshop. Se recentemente avete installato del nuovo software o modificato alcune configurazioni di sistema (per esempio l'impostazione del monitor) provate a disinstallare il software o a ripristinare le impostazioni originali. (Se disinstallate il software, dovrete reinstallare Photoshop. Ciò assicura che qualunque file di Photoshop che potrebbe essere stato danneggiato venga ripristinato). Se il problema scompare, provate a reinstallare il software o l'utility che ha provocato il problema oppure contattate il distributore del prodotto per un aggiornamento o informazioni di compatibilità.

Controllare i conflitti di estensione In Macintosh, tenete premuto il tasto Maiuscole e riavviate il computer con tutte le estensioni disattivate. In Windows, eliminate tutte le voci dal gruppo Avvio e ridefinite le righe load/run nel file win.ini (per ulteriori informazioni su come disattivare il software di avvio, fate riferimento alla documentazione di Macintosh o Windows). Se il problema scompare dopo aver riavviato Photoshop, provate a riavviare attivando solo alcuni degli elementi di avvio, fino ad identificare il software che causa il problema. Potete quindi provare a reinstallare il software in questione. Se dopo la reinstallazione il problema persiste, eliminate questo software e contattate il suo produttore per una nuova versione o per informazioni sulla compatibilità.

Disattivate il file delle preferenze Per verificare se il problema è causato da un file delle preferenze danneggiato, uscite da Adobe Photoshop, disattivate il file delle preferenze e riavviate Photoshop. (La disattivazione del file delle Preferenze prima dell'avvio fa in modo che Photoshop generi un nuovo file delle preferenze con le impostazioni predefinite).

Per disattivare il file delle preferenze in Macintosh, trascinate nel Cestino il file Adobe Photoshop 5.0 LE Prefs (contenuto nella cartella Preferenze nella cartella Sistema). Per disattivare il file delle preferenze in Windows, rinominate il file Adobe Photoshop LE Prefs.psp (contenuto nella directory Photoshop 5.0 LE\Prefs). Se il problema scompare, eliminate le preferenze. Se il problema persiste, ripristinate le preferenze nella loro posizione originale (Macintosh) o i nomi (Windows) per mantenere le impostazioni delle preferenze.

Controllare i collegamenti della periferica SCSI Accertatevi che le periferiche che state utilizzando siano collegate al computer correttamente e che i cavi non siano danneggiati. La causa del problema potrebbe essere un collegamento errato.

Importante: *Spegnete il computer e le periferiche SCSI prima di controllare i collegamenti poiché l'hardware potrebbe altrimenti danneggiarsi.*

Ottimizzare e deframmentare il disco rigido Usate un'utility del disco, quale Norton Utilities o Scandisk, per controllare se il disco rigido contiene settori danneggiati che possono causare degli errori. Potete usare l'utility Norton Speed Disk o Defrag per ottimizzare e deframmentare il disco rigido (la deframmentazione elimina qualunque frammento di file rimasto e ordina i dati in modo contiguo in modo da potervi accedere rapidamente). Per istruzioni, fate riferimento alla documentazione dell'utility.

Risorse addizionali di assistenza tecnica

Per ulteriori informazioni sui prodotti e servizi Adobe potete usare i forum presenti su Internet. Tali forum variano da paese a paese. Potete accedere a una vasta base di informazioni di assistenza clienti alla pagina Home di Adobe sul World Wide Web o sulla pagina Web di supporto tecnico.

Per aprire la pagina Home di Adobe, inserite l'URL http://www.adobe.com nel vostro browser Web. Per lanciare la pagina Home di Adobe direttamente da Photoshop 5.0 Limited Edition, scegliete File > Adobe Online o fate clic sull'icona situata nella parte superiore della barra degli strumenti.

Problemi di impostazione e di prestazioni

I comandi non appaiono nei menu; il menu Filtro (o Importa o Esporta) e i sottomenu appaiono in grigio o sono mancanti.

Selezionate File > Preferenze > Plug-in e dischi memoria virtuale e accertatevi di avere selezionato la cartella dei plug-in che desiderate usare. Le cartelle dei plug-in possono essere inserite all'interno di altre cartelle. Ma, dato che potete selezionare una sola cartella di plug-in, accertatevi che questa contenga tutte le ulteriori cartelle di plug-in a cui volete accedere. Per informazioni sulla scelta della cartella di plug-in, fate riferimento al Capitolo 1, "L'area di lavoro".

Le icone degli strumenti non cambiano quando viene selezionato un altro strumento.

Questo problema può verificarsi con alcuni driver per scheda video di Windows che entrano in conflitto con l'applicazione Photoshop. Contattate il produttore della scheda per ricevere un driver aggiornato.

Il funzionamento sembra insolitamente lento o appaiono frequentemente messaggi di memoria insufficiente.

Le impostazioni del sistema, quali la quantità di RAM e l'uso della memoria virtuale del sistema, possono rallentare le operazioni di Adobe Photoshop. Per informazioni sull'impostazione della RAM e della memoria virtuale in Photoshop e per altri suggerimenti su come migliorare le prestazioni fate riferimento all'Appendice A, "Migliorare le prestazioni".

Appaiono dei messaggi di disco memoria virtuale pieno.

Questo errore si verifica di solito quando disponete di poco spazio libero su disco rigido, necessario a Photoshop per elaborare le immagini. Selezionate File > Preferenze > Plug-in e dischi memoria virtuale per determinare dove si trovano tali dischi di memoria virtuale. Quindi usate Gestione risorse (Windows)o il Finder (Macintosh) per determinare la quantità di spazio disponibile su tali dischi rigidi. Come disco primario per la memoria virtuale, specificate un'unità contenente una quantità di spazio libero contiguo pari ad almeno 3 - 5 volte la dimensione del vostro documento di Photoshop.

Per ulteriori informazioni sul disco di memoria virtuale, fate riferimento a "Determinare la quantità necessaria di spazio sul disco di memoria virtuale" a pagina 222.

Lo spazio su disco rigido sembra perduto.

Se si verifica un errore di sistema quando un file di Photoshop è aperto, il sistema crea un file temporaneo (.tmp) per conservare le informazioni sulle immagini aperte. Generalmente il file temporaneo viene eliminato quando uscite dal programma. Tuttavia, talvolta quando il sistema dà errore, il file non viene eliminato. Su Macintosh, questi file temporanei vengono posti automaticamente nel cestino.

Per ripristinare lo spazio sul disco rigido del Macintosh, vuotate il Cestino per cancellare i file temporanei. Per ulteriori informazioni, fate riferimento alla documentazione di Macintosh.

Per ripristinare lo spazio su disco rigido in Windows, cercate in tutte le unità disco dalla directory principale, comprese le cartelle contenute in altre cartelle, i file *.tmp (tutti i file con una estensione .tmp). Quindi eliminate tali file .tmp e lanciate l'utility Scandisk (tenete presente che non sarete in grado di eliminare il file temp attivo di Windows.)

Per ulteriori informazioni, fate riferimento alla documentazione di Windows.

Problemi con l'aspetto dell'immagine

Gli strumenti di disegno non funzionano.

Gli strumenti di disegno funzionano solo sul livello di destinazione e all'interno di aree che fanno parte della selezione corrente o quando non è selezionata nessuna parte del livello.

Accertatevi di non disegnare fuori dall'area selezionata e di non aver nascosto precedentemente i bordi della selezione premendo i tasti Comando/ Ctrl+H. Se disegnate fuori da un'area selezionata, selezionate Selezione > Nessuno per deselezionare tutto o Selezione > Inversa per invertire le aree selezionate e non selezionate.

Inoltre è possibile che stiate tentando di disegnare o riempire un livello con l'opzione Mantieni trasparenza selezionata. In questo caso, la possibilità di disegno è limitata alle aree del livello che contengono dei pixel. Deselezionate questa opzione nella palette Livelli per eseguire modifiche sull'intero livello.

Il puntatore scompare (solo in Macintosh).

Provate a disattivare o ad attivare l'estensione Evidenzia cursori nella cartella Estensioni. Per disattivare l'estensione, create una nuova cartella quindi trascinate l'estensione Evidenzia cursori fuori dalla cartella Estensioni (contenuta nella cartella Plug-In) nella nuova cartella. Quindi riavviate Adobe Photoshop.

L'icona della dimensione pennello non funziona per tutte le dimensioni del pennello (solo in Macintosh).

Reinstallate il plug-in Evidenzia cursori trascinandolo dal CD dell'applicazione Adobe Photoshop alla cartella Estensioni situata nella cartella Plug-In.

Sono disponibili solo 16 pixel per la dimensione del pennello (solo in Macintosh).

La disattivazione dell'estensione Evidenzia cursori limita il numero di pixel disponibili per la dimensione del pennello. Per risolvere questo problema, attivate l'estensione Evidenzia cursori inserendola nella cartella Estensioni all'interno della cartella Plug-In.

Indice

D

E

J

K

L

M

S

W

Z